

LAPORAN INDIVIDU
KEGIATAN PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT)
LOKASI SMK MA'ARIF 1 WATES
Semester Ganjil Tahun Akademik 2017/2018
15 September 2017 – 15 November 2017

Disusun dan diajukan guna memenuhi persyaratan dalam menempuh

Mata Kuliah PLT

Dosen Pembimbing: Dr. Eko Marpanaji, M.T.



Disusun oleh:

RIZKI SAFITRI

14520241018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

LAPORAN INDIVIDU
KEGIATAN PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT)
LOKASI SMK MA'ARIF 1 WATES
Semester Ganjil Tahun Akademik 2017/2018
15 September 2017 – 15 November 2017

Disusun dan diajukan guna memenuhi persyaratan dalam menempuh

Mata Kuliah PLT

Dosen Pembimbing: Dr. Eko Marpanaji, M.T.



Disusun oleh:

RIZKI SAFITRI

14520241018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

HALAMAN PENGESAHAN

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini telah melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK MA'ARIF 1 WATES:

Nama : Rizki Safitri
NIM : 14520241018
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik (FT)

Telah melaksanakan kegiatan PLT di SMK MA'ARIF 1 WATES dari tanggal 15 September s/d 15 November 2017. Adapun hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 15 November 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing



Dr. Eko Marpanaji, M.T.
NIP. 19670608199303 1 001



Asvirudin Achmad, S. Kom.
NIP. -

Mengesahkan,

Kepala
SMK Ma'arif 1 Wates

Koordinator PLT
SMK Ma'arif 1 Wates



H. Rahmat Raharja, S.Pd., M.PdI
NIP. -



Rohwanto, S.Pd.
NIP. 19740415 200012 1 003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) yang diselenggarakan dari tanggal 15 September – 15 November 2017 di SMK Ma'arif 1 Wates. Penyusunan laporan ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang serangkaian kegiatan PLT yang telah dilaksanakan di SMK Ma'arif 1 Wates.

Selama pelaksanaan kegiatan PLT hingga penyusunan laporan ini tentunya tidak lepas dari dukungan, bantuan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua dan segenap keluarga besar, salam sayang selalu atas doa dan keridhoannya yang selalu menguatkan, mendukung dalam setiap aktivitas selama menjalankan PLT.
2. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Eko Marpanaji selaku Dosen Pembimbing Lapangan Jurusan Pendidikan Elektronika dan Informatika, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan-masukan demi kelancaran program pelaksanaan hingga pembuatan laporan PLT.
4. Bapak H. Rahmat Raharja, S.Pd, M.PdI selaku Kepala SMK Ma'arif 1 Wates yang telah memberikan izin dan bimbingan kepada penulis untuk dapat melaksanakan PLT di SMK Ma'arif 1 Wates.
5. Bapak Asyirudin Achmad, S.Kom. selaku guru pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk selama pelaksanaan praktik mengajar.
6. Keluarga Nita yang telah menjadi keluarga ketiga dan membantu dalam kegiatan PLT selama 2 bulan.
7. Kawan-kawan PLT SMK Ma'arif 1 Wates dari berbagai jurusan yakni: Dita, Ribut, Rifki, Yulfikar, Bakti, Thony, Juna, Niko, Enggar, Irwan, Afdhal, Sukron, Riyan, Dholi yang telah memberi warna dan berjuang bersama selama dua bulan menjalani PLT di SMK Ma'arif 1 Wates.
8. Keluarga besar SMK Ma'arif 1 Wates yang telah memberikan keceriaan, dukungan, bantuan dan semangat selama melaksanakan kegiatan praktik mengajar.

9. Kawan-kawan angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika UNY yang telah sama-sama berjuang dan saling memberi semangat dan dukungan.
10. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan program PLT yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dengan sepenuh hati penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun penulis harapkan demi sempurnanya laporan ini agar dapat memberikan sumbangsih dan bahan pemikiran bagi kita semua.

Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat bagi kita untuk memperkaya ilmu dan wawasan di masa sekarang dan yang akan datang.

Yogyakarta, 15 November 2017

Penulis,

Rizki Safitri

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN ii

HALAMAN PENGESAHAN..... ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR LAMPIRAN..... vi

ABSTRAK vii

BAB I PENDAHULUAN

 A. Analisis Situasi SMK Ma’arif 1 Wates 1

 B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT 7

BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL

 A. Persiapan PLT 11

 B. Pelaksanaan PLT 13

 C. Analisis Hasil Pelaksanaan PLT..... 21

 D. Refleksi Pelaksanaan PLT 27

BAB III PENUTUP

 A. KESIMPULAN 28

 B. SARAN 28

DAFTAR PUSTAKA 31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi Pembelajaran di Kelas..... 33

Lampiran 2. Hasil Observasi Kondisi di Seolah 35

Lampiran 3. Hasil Observasi Lembaga..... 41

Lampiran 4. Matriks Perencanaa dan Pelaksanaan Program Kerja PLT 43

Lampiran 5. Catatan Harian 44

Lampiran 6. Kartu Bimbingan PLT 63

Lampiran 7. Kalendar Akademik Tahun Ajaran 2017-2018 64

Lampiran 8. Kode Etik Guru..... 65

Lampiran 9. Ikrar Guru 66

Lampiran 10. Tata Tertib Guru 67

Lampiran 11. Jadwal Pelajaran 69

Lampiran 12. Jadwal Piket Mahasiswa..... 70

Lampiran 13. Agenda Mengajar 71

Lampiran 14. Silabus 73

Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 81

Lampiran 16. Daftar Presensi Peserta Didik 153

Lampiran 17. Soal Ulangan Harian..... 159

Lampiran 18. Daftar NilaPeserta Didik 162

Lampiran 19. Hasil Analisis Soal Pilihan Ganda..... 164

Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan PLT 165

LAPORAN PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT)

SMK Ma'arif 1 Wates

Oleh:

Rizki Safitri

14520241018

ABSTRAK

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan salah satu program kegiatan wajib dari LPPMP UNY yang harus ditempuh mahasiswa UNY S1. Tujuannya agar memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan kedewasaan dan profesionalitas mahasiswa untuk memperbaharui dan mewujudkan tatanan kehidupan bermasyarakat khususnya dunia pendidikan yang lebih baik. Kegiatan ini meliputi praktik mengajar di beberapa sekolah yang ada di DIY dan Semarang. Kali ini penulis mendapat tempat PLT di SMK Ma'arif 1 Wates. Salah satu sekolah swasta di daerah Wates, Kulon Progo.

PLT ini dilaksanakan mulai tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017. Sebelum mahasiswa diterjunkan dilapangan, ada serangkaian persiapan yang dilakukan guna mendukung terlaksananya program kerja PLT, antara lain: observasi, pembelajaran mikro, dan pembekalan PLT. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan PLT yang meliputi: Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Pembuatan Media Pembelajaran, Bimbingan dengan Guru Pembimbing dan DPL PLT, Praktik Mengajar Terbimbing, Praktik Mengajar Mandiri, dan Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran.

Hasil dan Manfaat yang diperoleh penulis dari kegiatan PLT antara lain: (1) Menambah pengalaman mahasiswa tentang dinamika dalam proses pembelajaran di sekolah, (2) Memahami keadaan pendidikan yang ada dan mencoba mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah, (3) Memberikan pengalaman nyata dari kondisi dan situasi lingkungan yang ada untuk menghadapi lingkungan kerja di masa mendatang.

Kata Kunci: Pembelajaran, Pendidikan, Praktik Lapangan Terbimbing (PLT), SMK Ma'arif 1 Wates

BAB I

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen utama dalam mencapai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan akan membawa dengan sendiri suatu negara. Jika negara memiliki tingkat pendidikan yang tinggi bisa dipastikan negara tersebut maju dan begitu pula sebaliknya.

Perguruan tinggi merupakan salah satu ujung tombak pendidikan nasional meskipun demikian, kehadirannya masih belum dapat dirasakan oleh semua lapisan masyarakat. Menjembatani masalah tersebut perguruan tinggi mencoba melahirkan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang meliputi masalah pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.

Praktik Lapangan Terpadu (PLT) merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Mata kuliah ini merupakan media bagi mahasiswa melatih kemampuan mengajarnya secara langsung di sekolah. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa melaksanakan tugas-tugas kependidikan. Tenaga pendidikan dalam hal ini, guru yang meliputi kegiatan praktik mengajar atau kegiatan kependidikan lainnya. Hal tersebut dilaksanakan dalam rangka memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa agar dapat mempersiapkan diri sebaik-baiknya sebelum terjun ke dunia kependidikan sepenuhnya.

SMK Ma'arif 1 Wates merupakan salah satu sekolah yang dijadikan sasaran PLT oleh UNY, sebagai sekolah yang menjadi sasaran, diharapkan pasca program ini SMK Ma'arif 1 Wates lebih aktif dan kreatif. Dengan pendekatan menyeluruh diharapkan lingkungan sekolah menjadi tempat yang nyaman bagi siswa dalam mengikuti Proses Belajar mengajar, karena dalam pendekatan ini dimensi kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa mendapatkan ruang partisipasi yang lapang. Mahasiswa diharapkan dapat memberikan bantuan pemikiran tenaga dan ilmu pengetahuan dalam merencanakan dan melaksanakan program pengembangan sekolah dengan seluruh komponen masyarakat, sehingga sekolah perlahan-lahan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

A. Analisis Situasi SMK Ma'arif 1 Wates

1. Letak Geografis SMK Ma'arif 1 Wates

SMK Ma'arif 1 Wates adalah salah satu lembaga pendidikan menengah tingkat atas yang merupakan salah satu sekolah kejuruan yang terbesar yang

didirikan oleh Lembaga Pendidikan (LP) Ma'arif Wates. Lokasi SMK Ma'arif 1 Wates dapat dikatakan cukup strategis letaknya karena berada di dekat jalan raya, dengan demikian eksistensi sekolah tersebut mudah diketahui masyarakat dan mempermudah transportasi siswa.

SMK Ma'arif 1 Wates terletak di jalan Puntodewo, Gadingan, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Saat ini SMK Ma'arif 1 Wates telah Bersertifikat SMM ISO 9001 : 2008.

2. Sejarah Berdirinya SMK Ma'arif 1 Wates

Kebutuhan Sumber Daya Manusia yang bermutu khususnya tenaga kerja akademik dan profesional kelas menengah terus meningkat. Tantangan dan persaingan kerja di lapangan membutuhkan kualifikasi dan spesifikasi keterampilan teknis dan praktis yang kongkrit disamping sikap mental / akhlakul karimah yang baik dari calon tenaga kerja.

Kebijakan Pemerintah memperbanyak jumlah SMK baik secara kualitas maupun kuantitas semakin memberikan prospek cerah terhadap alumni SMK. SMK Ma'arif 1 Wates didirikan oleh Lembaga Pendidikan (LP) Ma'arif Kulon Progo pada tahun 1985 (dahulu STM Ma'arif Wates) dengan SK Menteri Pendidikan No. 025/ H/ 1986, adalah solusi terbaik untuk menjawab realitas permasalahan tersebut. SMK Ma'arif 1 Wates mempunyai visi “ Menjadi SMK Unggulan yang mampu menghasilkan tamatan menjadi teknisi muslim yang tangguh, handal, dan profesional serta mampu mengamalkan dan mengembangkan Aqidah Islam Ahlussunnah Waljama'ah. Dengan visi tersebut siswa SMK Ma'arif 1 Wates sengaja disiapkan menjadi tenaga kerja dan teknisi yang produktif, terampil, mandiri dan berakhlakul karimah sehingga mampu bersaing dan menjawab tantangan perkembangan teknologi di era globalisasi pada masa sekarang dan yang akan datang. Untuk mewujudkan ketercapaian Visi tersebut secara kongkrit, macam program keahlian atau jurusan yang ada di SMK Ma'arif 1 Wates yaitu :

- a. Teknik Otomotif (Teknik Kendaraan Ringan)
- b. Teknik Otomotif (Teknik Sepeda Motor)
- c. Teknik Audio Video
- d. Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik
- e. Teknik Komputer dan Jaringan.

3. VISI dan MISI SMK Ma'arif 1 Wates

a. Visi SMK Ma'arif 1 Wates

Menjadi SMK Unggulan yang mampu menghasilkan tamatan menjadi teknisi muslim yang tangguh handal dan profesional serta mampu mengamalkan dan mengembangkan Aqidah Islam ala Ahlussunnah Waljama'ah.

b. Misi SMK Ma'arif 1 Wates

- 1) Melaksanakan Proses Pendidikan dan Latihan secara tertib dan Profesional dengan didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap serta lingkungan yang bersih, nyaman dan aman.
- 2) Menciptakan suasana dan lingkungan sekolah bernuansa industri.
- 3) Melaksanakan kerja sama yang baik dan harmonis dengan pihak Industri, Masyarakat, Birokrasi, dan Pesantren.
- 4) Melaksanakan Pendidikan Agama Islam Ala Ahlussunnah Wajama'ah dan ke NU-an secara mantap.

4. Fasilitas yang Dimiliki oleh SMK Ma'arif 1 Wates

SMK Ma'arif 1 Wates menempati tanah seluas $\pm 6.500 \text{ m}^2$ milik sendiri dengan sarana pergedungan yang semakin lengkap (lantai I, II dan III) yang antara lain meliputi :

- | | |
|--|------------|
| a. Ruang Belajar Teori | : 29 Ruang |
| b. Ruang Praktik Komputer / Lab Komputer | : 2 Ruang |
| c. Ruang Bengkel Otomotif | : 2 Ruang |
| d. Ruang Bengkel Listrik | : 2 Ruang |
| e. Ruang Bengkel Audio Video | : 1 Ruang |
| f. Ruang Kepala Sekolah | : 1 Ruang |
| g. Ruang Guru/ Perkantoran | : 1 Ruang |
| h. Ruang Rapat | : 1 Ruang |
| i. Ruang Tamu | : 1 Ruang |
| j. Ruang Tata Usaha | : 1 Ruang |
| k. Ruang Piket | : 1 Ruang |
| l. Ruang Perpustakaan | : 1 Ruang |
| m. Ruang UKS | : 1 Ruang |
| n. Ruang BK | : 1 Ruang |
| o. Ruang OSIS | : 1 Ruang |
| p. Masjid | : 1 Ruang |

q. Gudang	: 1 Ruang
r. Kamar Mandi Guru	: 2 Ruang
s. Kamar Mandi Siswa	: 6 Ruang
t. Dapur Sekolah	: 1 Ruang
u. Pos Satpam	: 1 Pos
v. Tempat Parkir Siswa	: 1 Ruang
w. Tempat Parkir Guru Dan Karyawan	: 3 Ruang
x. Lapangan Upacara	: 1 Halaman
y. Aula	: 1 Ruang

5. Staff Pengajar dan Karyawan

Staff pengajar di SMK Ma'arif 1 Wates terdiri dari 79 guru yang terdiri dari 17 orang guru yang sudah menjadi PNS, 62 orang guru tetap dan tidak tetap dari yayasan yang sebagian besar telah mendapatkan training dan sertifikat dari TTUC Bandung, VEDC Malang, PPPG, dan BPG yang ada di Indonesia, serta beberapa guru telah dan sedang menempuh Pendidikan Pasca Sarjana / S2. Sedangkan Staff Karyawan terdiri dari 23 orang.

6. Siswa

Jumlah kelas pada tahun ajaran 2015/2017 di SMK Ma'arif 1 Wates sebanyak 36 Kelas yang terdiri dari :

- a. Kelas X sebanyak 12 kelas yang terdiri dari :
 - TKR (Teknik Kendaraan Ringan) sebanyak 5 kelas
 - TSM (Teknik Sepeda Motor) sebanyak 3 kelas
 - TITL (Teknik Instalasi Tenaga Listrik) sebanyak 1 kelas
 - TAV (Teknik Audio Video) sebanyak 1 kelas
 - TKJ (Teknik Komputer Jaringan) sebanyak 2 kelas
 dengan masing – masing kelas sebanyak ± 33 siswa.
- b. Kelas XI sebanyak 12 kelas yang terdiri dari :
 - TKR (Teknik Kendaraan Ringan) sebanyak 5 kelas
 - TSM (Teknik Sepeda Motor) sebanyak 3 kelas
 - TITL (Teknik Instalasi Tenaga Listrik) sebanyak 1 kelas
 - TAV (Teknik Audio Video) sebanyak 1 kelas
 - TKJ (Teknik Komputer Jaringan) sebanyak 2 kelas
 dengan masing – masing kelas sebanyak ± 33 siswa.

- c. Kelas XII sebanyak 11 kelas yang terdiri dari :
- TKR (Teknik Kendaraan Ringan) sebanyak 5 kelas
 - TSM (Teknik Sepeda Motor) sebanyak 2 kelas
 - TITL (Teknik Instalasi Tenaga Listrik) sebanyak 1 kelas
 - TAV (Teknik Audio Video) sebanyak 1 kelas
 - TKJ (Teknik Komputer Jaringan) sebanyak 2 kelas
- dengan masing – masing kelas sebanyak \pm 33 siswa.

Sebelum melaksanakan kegiatan PLT, terlebih dahulu memahami lingkungan tempat praktik. Observasi lingkungan sekolah sudah dimulai pada saat Pra-PLT yaitu pada waktu mata kuliah Pengajaran Mikro (*Micro Teaching*). Hal-hal yang telah diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, proses pembelajaran di sekolah, perilaku/keadaan siswa, administrasi sekolah dan lain-lain.

Adapun hasil observasi di SMK Ma'arif 1 Wates tentang kondisi sekolah, dapat di laporkan sebagai berikut:

1. Kondisi umum SMK Ma'arif 1 Wates

Secara umum, kondisi SMK Ma'arif 1 Wates yaitu lokasi sekolah cukup strategis dan kondusif sebagai tempat belajar. Jalan menuju sekolah mudah dicapai dan tidak terlalu bising atau ramai. Fasilitas penunjang cukup lengkap, seperti gedung untuk Proses Belajar Mengajar (PBM), bengkel, tempat ibadah, parkir, persediaan air bersih, kamar mandi dan toilet.

Adanya perawatan yang saat ini semakin baik menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berjalan dengan lancar sehingga siswa merasa nyaman untuk mengikuti KBM di sekolah.

2. Kondisi Kedisiplinan di SMK Ma'arif 1 Wates

Dari hasil observasi diperoleh data kondisi kedisiplinan di SMK Ma'arif 1 Wates sebagai berikut:

- a. Jam masuk/pelajaran dimulai tepat jam 07.00 WIB. Sebelum PBM dimulai dilakukan Qiro'ati yang memungkinkan siswa cepat baca tulis Al Qur'an. Setelah itu baru PBM (Proses Belajar Mengajar) dimulai, tetapi karena ada beberapa jurusan yang menyelenggarakan Proses Belajar Mengajar (PBM) sistem semi blok maka untuk jam masuk dan pulang disesuaikan dengan jadwal pelajaran yang berlaku.

- b. Kedisiplinan siswa masih perlu ditingkatkan, masih ada beberapa siswa yang terlambat, seragam sekolah tidak lengkap, penampilan tidak rapi, serta ada beberapa siswa yang membolos saat proses belajar mengajar.
3. Media dan Sarana Pembelajaran

Sarana pembelajaran yang digunakan di SMK Ma'arif 1 Wates cukup mendukung untuk tercapainya proses PBM, karena ruang teori dan praktik terpisah dan ada ruang teori di dalam bengkel (untuk teori mata diklat produktif). Sarana yang ada di SMK Ma'arif 1 Wates meliputi: sarana perpustakaan dan sarana media pembelajaran. Sedangkan alat yang dipakai untuk mendukung pembelajaran sudah menggunakan LCD.

4. Kondisi Fisik sekolah

Secara umum, kondisi fisik bangunan gedung sekolah baik, arealnya cukup luas. Kondisi bangunan masih kuat dan terawat dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

5. Personalia Sekolah

Dalam hal ini kepala sekolah dibantu oleh beberapa wakil kepala sekolah, Staff Tata Usaha, Kepala Bursa Kerja Khusus dan Praktik Kerja Industri. Bursa kerja khusus adalah lembaga penyalur tenaga kerja tamatan SMK Ma'arif 1 Wates yang siap menyalurkan alumni untuk bekerja di dalam dan diluar negeri.

6. Perpustakaan

Perpustakaan sebagai sumber informasi siswa dan guru yang dimiliki oleh SMK Ma'arif 1 Wates. Terdapat koleksi dari buku-buku mata diklat produktif, normatif dan adaptif dari jurusan yang ada. Perpustakaan SMK Ma'arif 1 Wates ini dijaga oleh 1 orang, yaitu Ibu Ulfatul 'Ilma yang sekaligus menjadi coordinator perpustakaan. Perpustakaan ini cukup luas, akan tetapi saat dilakukannya observasi PLT bersamaan dengan datangnya buku – buku pelajaran dengan kurikulum 2013 sehingga kondisi buku – buku yang ada masih banyak yang tertumpuk menunggu proses inventaris buku – buku tersebut selesai. Jumlah buku yang ada sesuai inventaris mencapai 17.000 buku. Hanya saja masih ada buku yang dipinjam untuk proses belajar siswa. Kondisi administrasi perpustakaan masih belum begitu rapi Karena coordinator perpustakaan belum lama menjabat. Baru 6 bulan

menjabat sebagai coordinator perpustakaan sehingga masih banyak administrasi perpustakaan yang belum terselesaikan.

7. Laboratorium / Bengkel

Sekolah ini memiliki lima program keahlian, yang masing-masing program keahlian telah dilengkapi dengan sarana laboratorium, bengkel yang sudah cukup memadai.

8. Lingkungan Sekolah

Sekolah berada dekat dengan perkampungan masyarakat. Lingkungan sekolah cukup bersih dan aman karena ada petugas kebersihan dan penjaga malam.

9. Fasilitas Olah Raga

Fasilitas olah raga kurang memadai, untuk pelajaran olah raga sekolah masih menggunakan lapangan alun-alun yang ada cukup jauh dari sekolah, sedangkan sarana olah raga yang ada di sekolah hanya lapangan basket yang sudah cukup memadai.

10. Kegiatan Kesiswaan

Kegiatan kesiswaan di SMK Ma'arif 1 Wates cukup baik. Organisasi yang ada antara lain : OSIS atau Organisasi Intra Sekolah dan IPNU-IPPNU (Ikatan Pelajar Nahdatul Ulama- Ikatan Pelajar Putri Nahdatul Ulama) yaitu merupakan suatu wadah untuk mengembangkan kreatifitas siswa dalam bidang organisasi, Agama, Seni, Olah raga dan dan kegiatan ekstra kurikuler lainnya seperti setir mobil, komputer dan internet, debat bahasa Inggris, Studio musik, Drum Band, Pramuka, Tonti, Club-club olah raga, Qiro'ati dll.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT

Berdasarkan hasil observasi, maka permasalahan yang ditemukan di SMK Ma'arif 1 Wates disusun dalam bentuk program kerja dan di rumuskan dalam matriks program kerja PLT. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya pelaksanaan PLT dapat dilaksanakan secara terencana dan sistematis.

Kegiatan PLT UNY dimulai tanggal 15 September 2015 sampai 15 November 2017 atau selama 2 (dua) bulan. Jadwal pelaksanaan kegiatan PLT UNY di SMK Ma'arif 1 Wates dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PLT 2017

No	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Tempat
1	Observasi Pra PLT	27 Maret 2017	SMK Ma'arif 1 Wates
2	Pembekalan PLT UNY	11 September 2017	UNY
3	Pelepasan PLT	13 September 2017	UNY
4	Penerjunan/ Penyerahan Mahasiswa PLT	15 September 2017	SMK Ma'arif 1 Wates
5	Praktik Mengajar	18 September s/d 11 November 2017	SMK Ma'arif 1 Wates
6	Penyelesaian Laporan	15 September 2017	SMK Ma'arif 1 Wates
7	Penarikan Mahasiswa PLT	15 September 2017	SMK Ma'arif 1 Wates

Kegiatan dalam tabel tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi pra PLT

Observasi pra PLT bertujuan untuk memperkenalkan kondisi yang ada di lokasi tempat mahasiswa akan melakukan praktik mengajar. Hal yang diamati oleh mahasiswa dalam observasi tersebut antara lain: sarana dan prasarana sekolah, pengelolaan dan administrasi sekolah, program kerja sekolah, kebiasaan/kegiatan rutin sekolah, kegiatan pembelajaran siswa di kelas, dan perilaku siswa.

2. Pembekalan PLT

Sebelum terjun langsung ke lapangan, mahasiswa dibekali oleh beberapa narasumber yang ahli dibidangnya. Sehingga mahasiswa yang akan melaksanakan praktik lapangan siap dalam menjalani PLT di tempat pelaksanaan PLT selama 2 bulan tersebut.

3. Pelepasan PLT

Pelepasan mahasiswa PLT dilakukan oleh Rektor UNY dengan apel bersama di GOR UNY pada tanggal 13 September 2017. Acara ini diikuti oleh jajaran petinggi LPPM dan Dosen-Dosen PLT serta mahasiswa PLT.

4. Penyerahan PLT

Penyerahan mahasiswa PLT dilakukan oleh pihak UNY yang diwakili oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) kepada pihak sekolah yang dijadikan tempat kegiatan PLT. Penyerahan ini dilakukan pada tanggal 15 September 2017.

5. Praktik Mengajar

Setiap mahasiswa PLT melakukan akan melakukan praktik mengajar dengan dua sistem, yakni sistem Praktik Mengajar Terbimbing dan Praktik Mengajar Mandiri. Penjelasan nya seperti berikut:

a. Praktek Mengajar Terbimbing

Praktek mengajar terbimbing adalah praktek mengajar dimana praktikan masih mendapat arahan pada pembuatan perangkat pembelajaran yang meliputi program satuan pelajaran, rencana pembelajaran, media pembelajaran, alokasi waktu dan pendampingan pada saat mengajar di dalam kelas. Dalam praktek terbimbing ini semua praktikan mendapat bimbingan dari guru mata diklatnya masing-masing. bimbingan dilaksanakan pada waktu yang telah disepakati praktikan dengan guru pembimbing masing-masing.

b. Praktek Mengajar Mandiri

Dalam praktek mengajar mandiri, praktikan melaksanakan praktik mengajar yang sesuai dengan program studi praktikan dan sesuai dengan matadiklat yang diajarkan oleh guru pembimbing didalam kelas secara penuh. Kegiatan praktek mengajar meliputi:

- 1) Membuka pelajaran: Salam pembuka, berdoa, absensi, apersepsi, dan pemberian motivasi.
- 2) Pokok pembelajaran: Mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.
- 3) Menutup pembelajaran: Membuat kesimpulan, memberi tugas dan evaluasi, berdoa, dan salam penutup.

Praktik Mengajar Terbimbing yaitu saat melakukan kegiatan praktik mengajar guru ikut mengamati kegiatan pembelajaran di kelas, sedangkan praktik mengajar mandiri yaitu mahasiswa dilapaskan guru pembimbing dalam mengajar di kelas tersebut. Pelaksanaa praktik mengajar minimal 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau 8 kali tatap muka dengan materi yang berbeda. Sebelum melaksanakan praktik mengajar mahasiswa melakukan kegiatan:

a. Persiapan Mengajar

Persiapan Mengajar ini seperti membuat RPP, membuat media, merencanakan metode pembelajaran dan berkonsultasi kepada guru pembimbing lapangan terkait persiapan pembelajaran tersebut.

b. **Praktik Mengajar**

Melakukan praktik mengajar sesuai dengan RPP dan media pembelajaran yang telah dibuat.

c. **Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran**

Evaluasi digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa maupun kekurangannya serta pengembangan dan peningkatannya dalam pelaksanaan PLT.

6. Penyusunan Laporan

Kegiatan penyusunan laporan dilaksanakan pada minggu terakhir dari kegiatan PLT setelah praktik mengajar mandiri. Penyusunan laporan PLT kemudian diserahkan kepada guru pembimbing serta dosen pembimbing sebagai laporan pertanggung jawaban atas pelaksanaan program PLT dan hasil mengajar selama kegiatan PLT.

7. Penarikan Mahasiswa PLT

Penarikan mahasiswa dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan sebagai peresmian bahwa PLT telah usai. Diiringi penyerahan kenang-kenangan.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) dilaksanakan mulai tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017. Sebelum mahasiswa diterjunkan dilapangan untuk melaksanakan PLT, ada serangkaian persiapan yang dilakukan guna mendukung terlaksananya program kerja PLT Tahun 2017. Beberapa persiapan tersebut antara lain:

1. Observasi

Observasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu observasi pra PLT dan observasi kelas pra mengajar.

a) Observasi pra PLT

Observasi pra PLT dilakukan pada tanggal 27 Maret 2017 adalah observasi fisik yang menjadi meliputi observasi gedung sekolah, kelengkapan sekolah dan lingkungan yang akan menjadi tempat praktik.

b) Observasi kelas pra mengajar

Observasi kelas pra mengajar merupakan observasi proses pembelajaran. Praktikan melakukan pengamatan proses pembelajaran dalam kelas, meliputi metode yang digunakan, media yang digunakan, administrasi mengajar seperti buku kerja, dsb. Observasi siswa, meliputi perilaku siswa ketika proses pembelajaran di kelas maupun ketika di luar kelas. Digunakan sebagai masukan untuk menyusun strategi pembelajaran. Observasi kelas pra mengajar ini dilakukan pada kelas yang akan digunakan untuk praktik mengajar, tujuan kegiatan ini antara lain:

- 1) Mengetahui materi yang akan diberikan
- 2) Mempelajari situasi kelas
- 3) Mempelajari kondisi siswa (aktif/tidak aktif)
- 4) Memiliki rencana konkret untuk mengajar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, mahasiswa mendapat gambaran utuh tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Beberapa hal yang telah diamati penulis dapat dilihat.....(Lampiran 2. Observasi Kelas)

Selain proses pembelajaran kelas, mahasiswa juga diajarkan untuk mengerjakan buku kerja guru yang harus dilengkapi untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam buku kerja guru terdapat:

- a. Penyusunan Program
 1. Analisis Kompetensi Inti / Kompetensi Dasar
 2. Program Tahunan
 3. Program Semester
 4. Perhitungan Minggu Efektif
 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Pelaksanaan
 1. Pelaksanaan Program Pembelajaran
 2. Daftar Hadir Siswa
 3. Agenda Pembelajaran
- c. Evaluasi
 1. Lembar Penilaian
 2. Daftar Nilai
- d. Analisis hasil belajar
 1. Analisis hasil evaluasi
 2. Ketuntasan belajar
 3. Daya serap
- e. Perbaikan dan pengayaan
 1. Pelaksanaan program perbaikan dan pengayaan

2. Bimbingan PLT

Bimbingan PLT dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan PLT yang datang langsung ke sekolah kemudian menanyakan tentang bagaimana mengajar di kelas, persiapannya, perangkat pembelajaran, dan sebagainya. Kegiatan pembimbingan ini memiliki tujuan untuk membantu kesulitan/permasalahan dalam pelaksanaan program PLT.

3. Persiapan Sebelum Mengajar

Sebelum mengajar mahasiswa PLT mempersiapkan administrasi berupa materi, RPP dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana yang diharapkan.

Persiapan-persiapan tersebut antara lain:

- a. Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran, yang berisi tentang rencana pembelajaran untuk setiap kali pertemuan
- b. Pembuatan media pembelajaran, sebelum pembelajaran berlangsung mahasiswa membuat media pembelajaran terlebih dahulu yang berisi tentang materi pelajaran yang akan diajarkan ke siswa agar memudahkan siswa dalam menyerap pelajaran

- c. Menyiapkan soal untuk evaluasi pembelajaran
- d. Diskusi dengan sesama mahasiswa praktik, saling bertukar pengalaman dan juga untuk bertukar saran dan solusi
- e. Diskusi dan konsultasi dengan guru pembimbing

B. Pelaksanaan PLT

1. Persiapan

a. Pembuatan Buku Kerja Guru

Buku Kerja Guru Terdiri dari :

- 1) Penyusunan Program
 - a) Cover (sampul)
 - b) Kalender Pendidikan
 - c) Perhitungan Minggu Efektif
 - d) Program Tahunan
 - e) Rencana Program Semester
 - f) Program Penilaian
 - g) Silabus
 - h) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). RPP terdapat dalam lampiran. Berikut penjelasan tiap-tiap komponen adalah sebagai berikut:

1) Mencantumkan Identitas

Terdiri dari : Nama Sekolah, Mata Pelajaran, Kelas, Semester, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Alokasi Waktu. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya :

- a) RPP boleh disusun untuk satu Kompetensi Dasar.
- b) Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dikutip dari silabus. (*Standar kompetensi – Kompetensi Dasar – Indikator adalah suatu alur pikir yang saling terkait tidak dapat dipisahkan*)
- c) Indikator merupakan :
 - i. Ciri perilaku (bukti terukur) yang dapat memberikan gambaran bahwa peserta didik telah mencapai kompetensi dasar

- ii. Penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
 - iii. Dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan potensi daerah.
 - iv. Rumusannya menggunakan kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi.
 - v. Digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.
- d) Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar, dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan (contoh: 2 x 45 menit). Karena itu, waktu untuk mencapai suatu kompetensi dasar dapat diperhitungkan dalam satu atau beberapa kali pertemuan bergantung pada kompetensi dasarnya.

2) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Output (*hasil langsung*) dari paket kegiatan pembelajaran.

Misalnya:

Kegiatan pembelajaran : “ Mengenal Karakteristik Grafis Vektor”

Tujuan pembelajaran, boleh salah satu atau keseluruhan tujuan pembelajaran, misalnya peserta didik dapat:

- (1) Mendeskripsikan Karakteristik Grafis Vektor.
- (2) Menyebutkan kelemahan dan kelebihan grafis vektor.
- (3) Merespon dengan baik pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh teman-teman sekelasnya.
- (4) Mengulang kembali informasi tentang karakteristik grafis vektor yang telah disampaikan oleh guru.

Bila pembelajaran dilakukan lebih dari 1 (satu) pertemuan, ada baiknya tujuan pembelajaran juga dibedakan menurut waktu pertemuan, sehingga tiap pertemuan dapat memberikan hasil.

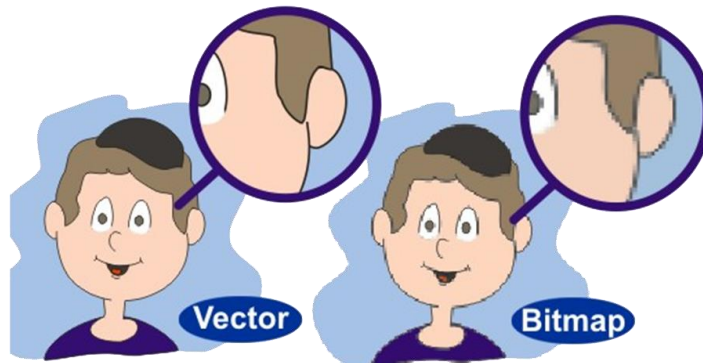
3) Menentukan Materi Pembelajaran

Untuk memudahkan penetapan materi pembelajaran, dapat diacu dari indikator.

Contoh :

Indikator : Peserta didik dapat kelebihan grafis vektor.

Materi Pembelajaran :



4) Menentukan Metode Pembelajaran

Metode dapat diartikan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan dan/atau strategi yang dipilih. Karena itu pada bagian ini cantumkan pendekatan pembelajaran dan metode yang diintegrasikan dalam satu kegiatan pembelajaran peserta didik:

- a) Pendekatan pembelajaran yang digunakan, misalnya: pendekatan proses, kontekstual, pembelajaran langsung, pemecahan masalah, dan sebagainya.
- b) Metode-metode yang digunakan, misalnya : ceramah, observasi, tanya jawab, *e-learning* dan sebagainya

5) Menetapkan Kegiatan Pembelajaran

Untuk mencapai suatu kompetensi dasar harus dicantumkan langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Langkah-langkah minimal yang harus dipenuhi pada setiap unsur kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

(a) Kegiatan Pendahuluan

- a. Orientasi: memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dibelajarkan, dengan cara menunjukkan benda yang menarik, memberikan ilustrasi berupa video, membaca berita di surat kabar, menampilkan slide animasi dan sebagainya.
- b. Apersepsi: memberikan persepsi awal kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.
- c. Motivasi: Guru memberikan gambaran manfaat mempelajari desain grafis, bidang-bidang pekerjaan berkaitan dengan desain grafis, dsb.

- d. Pemberian Acuan: biasanya berkaitan dengan kajian ilmu yang akan dipelajari. Acuan dapat berupa penjelasan materi pokok dan uraian materi pelajaran secara garis besar.
- e. Pembagian kelompok belajar dan penjelasan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar (*sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran*).

(b) Kegiatan Inti

Berisi langkah-langkah sistematis yang dilalui peserta didik untuk dapat mengkonstruksi ilmu sesuai dengan skema (*framework*) masing-masing. Langkah-langkah tersebut disusun sedemikian rupa agar peserta didik dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagaimana dituangkan pada tujuan pembelajaran dan indikator.

Untuk memudahkan, biasanya kegiatan inti dilengkapi dengan Jobsheet maupun Penjelasan melalui *powerpoint* untuk meta pelajaran praktik.

(c) Kegiatan Penutup

- a. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat rangkuman/simpulan.
- b. Guru memeriksa hasil belajar peserta didik. Dapat dengan memberikan tes tertulis atau tes lisan atau meminta peserta didik untuk mengulang kembali simpulan yang telah disusun atau dalam bentuk tanya jawab dengan mengambil $\pm 25\%$ peserta didik sebagai sampelnya.
- c. Memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran, dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan.

Langkah-langkah pembelajaran dimungkinkan disusun dalam bentuk seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model pembelajaran yang dipilih, menggunakan urutan sintaks sesuai dengan modelnya. Oleh karena itu, kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup tidak harus ada dalam setiap pertemuan.

6) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan

rumusan indikator ketercapaian kompetensi. Materi pembelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran tersebut.

7) Memilih Sumber Belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional, dan bisa langsung dinyatakan bahan ajar apa yang digunakan. Misalnya, sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi, dalam RPP harus dicantumkan bahan ajar yang sebenarnya. Jika menggunakan buku, maka harus ditulis judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu. Jika menggunakan bahan ajar berbasis ICT, maka harus ditulis nama file, folder penyimpanan, dan bagian atau *link file* yang digunakan, atau alamat *website* yang digunakan sebagai acuan pembelajaran.

8) Menentukan Penilaian

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrumen dan instrumen yang dipakai.

Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- (a) Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai dan atau lingkungan peserta didik.
- (b) Partisipasi aktif peserta didik.
- (c) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
- (d) Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

- (e) Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan dan remedi.
 - (f) Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar
 - (g) Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar dan keragaman budaya.
 - (h) Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.
- (Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah , 2013:5-6)

2. Pelaksanaan Praktik Mengajar di Kelas

Praktik mengajar dimulai tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017. Dalam kegiatan ini praktik mengajar praktikan mengampu kelas X TKJ pada mata pelajaran Desain Grafis, dan XI TKJ 2 pada mata pelajaran Sistem Komputer dengan jadwal mengajar tertera pada.....(Lampiran Jadwal Mengajar)

Adapun jadwal mengajar untuk tiap-tiap mata pelajaran adalah sebagai berikut sesuai dengan tabel 2, sebagai berikut :

Tabel 2. Agenda Mengajar

No	Tanggal	Kelas	Jam	Kompetensi Dasar/Indikator/Kegiatan
1	Selasa, 26 September 2017	X TKJ 2	7-11	Pengenalan Grafis Vektor, Kelebihan dan Kekurangan Vektor
2	Kamis, 28 September 2017	XI TKJ 2	1-2	BUS dan Sistem BUS
3	Kamis, 28 September 2017	X TKJ 1	7-11	Pengenalan Grafis Vektor, Kelebihan dan Kekurangan Vektor
4	Selasa, 03 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	Manipulasi Objek Grafis Vektor
5	Kamis, 05	XI	1-2	Interkoneksi BUS

	Oktober 2017	TKJ 2		
6	Kamis, 05 Oktober 2017	X TKJ 1	7-11	Manipulasi Objek Grafis Vektor
7	Selasa, 10 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	Pengenalan Toolbar pada CorelDraw
8	Kamis, 12 Oktober 2017	X TKJ 1	7-11	Pengenalan Toolbar pada CorelDraw
9	Selasa, 17 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	Pengertian Grafis Bitmaps, Kelebihan dan Kekurangan Grafis Bitmaps
10	Kamis, 19 Oktober 2017	XI TKJ 2	1-2	Flowchart
11	Kamis, 19 Oktober 2017	X TKJ 1	7-11	Pengertian Grafis Bitmaps, Kelebihan dan Kekurangan Grafis Bitmaps
12	Selasa, 24 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	WPAP (Seni Pop Art)
13	Kamis, 26 Oktober 2017	XI TKJ 2	1-2	Soubroutine
14	Kamis, 26 Oktober 2017	X TKJ 1	7-11	WPAP (Seni Pop Art)
15	Selasa, 31 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	Ulangan Harian
16	Kamis, 02 November 2017	XI TKJ 2	1-2	Ulangan Harian
17	Kamis, 02 November 2017	X TKJ 1	7-11	Ulangan Harian

Adapun proses pembelajaran yang dilakukan meliputi :

a. Membuka pelajaran

Kegiatan membuka pelajaran yang dilakukan meliputi :

1. Mengkondisikan siswa
2. Membuka dengan salam dan berdoa
3. Menanya keadaan siswa
4. Mengecek presensi dengan membacakan absen

5. Memberikan motivasi kepada siswa baik lewat perkataan maupun video.
6. Menanyakan materi sebelumnya
7. Menyampaikan kompetensi/topik yang akan diberikan pada pertemuan tersebut.

b. Penyajian materi

Dalam penyampaian materi, dengan menggunakan media Powerpoint yang sebelumnya telah dibuat terlebih dahulu. Dalam penyajian materi menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Diskusi

Media pembelajaran yang digunakan meliputi :

1. Papan tulis, Spidol dan penghapus
2. LCD proyektor
3. Laptop
4. Powerpoint
5. Video

c. Penggunaan waktu

Selama praktik mengajar, jumlah tatap muka yaitu 12 kali pertemuan untuk kelas X TKJ pada mata pelajaran desain grafis dengan alokasi waktu 4 x 45 menit. Sedangkan 5 kali pertemuan untuk kelas XI TKJ pada mata pelajaran sistem komputer dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Waktu mengajar digunakan se-efektif mungkin agar materi yang akan disampaikan dapat tersampaikan.

d. Gerak

Gerakan yang dilakukan tidak terpaku di satu tempat. Kadang – kadang mendekat pada siswa dan kadang berkeliling kelas. Praktikan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak merasa malu bertanya sehingga praktikan bisa membantu siswa dalam mengerjakan latihan maupun pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

e. Cara memotivasi siswa

Cara memotivasi siswa dilakukan dengan memberikan kata – kata penyemangat. Selain itu praktikan juga menggunakan audio maupun video dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

f. Teknik bertanya

Praktikan memancing siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas, sehingga dapat dipertegas kembali. Mengembangkan pertanyaan yang ditanyakan oleh seorang siswa untuk dijawab oleh siswa yang lainnya. Selain itu juga menggunakan metode diskusi agar siswa lebih aktif dalam belajar dan bertanya.

g. Teknik penguasaan kelas

Pada waktu mengajar tidak terpaku pada satu tempat, menciptakan interaksi dengan siswa dengan memberi perhatian. Memberi teguran bagi siswa yang kurang memperhatikan dan membuat gaduh di kelas.

h. Menutup pelajaran

Dalam menutup pelajaran ada beberapa hal diantaranya :

1. Bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang sudah disampaikan
2. Menyampaikan materi untuk pertemuan berikutnya
3. Menutup pelajaran dengan doa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing dan salam penutup

C. Analisis Hasil Pelaksanaan

Selama pelaksanaan PLT di SMK Ma'arif 1 Wates, praktikan mendapatkan kesempatan tatap muka sebanyak 17 kali. Praktikan berusaha melaksanakan tugas yang ada dengan sebaik-baiknya. Kegiatan PLT difokuskan pada kemampuan mengajar yang meliputi: penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan praktik mengajar yang selanjutnya menyusun dan menerapkan alat evaluasi, analisis hasil evaluasi belajar siswa.

1. Faktor Penghambat PLT

Pada saat pelaksanaan PLT secara umum mahasiswa tidak mengalami banyak hambatan yang berarti melainkan pada saat pelaksanaan PLT banyak mendapat pelajaran dan pengalaman untuk menjadi guru yang baik pada masa yang akan datang, dibawah bimbingan guru pembimbing dari sekolah. Adapun hambatan-hambatan yang muncul dalam pelaksanaan kegiatan PLT adalah sebagai berikut :

1. Hambatan dalam menyiapkan administrasi guru

Hambatan dalam menyiapkan administrasi pengajaran yakni disebabkan karena praktikan baru mengenal buku kerja guru sehingga perlu pembelajaran serta adaptasi pada saat persiapannya dan penggunaannya.

2. Hambatan dalam penggunaan lab komputer

Kadang laboratorium komputer digunakan untuk tes UNBK dan tes lainnya. Sehingga kadang harus menggunakan ruang kelas yang tidak tersedia LCD. Namun hambatan dapat teratasi dengan mengambil LCD dan diganti dengan diskusi dan tanya jawab secara aktif.

3. Hambatan dari Kegiatan Sekolah

Peserta didik banyak yang mengikuti latihan Perlombaan Tonti (berbaris), sehingga masuk hanya presensi dan tidak dapat mengikuti pelajaran secara utuh. Dan akibatnya peserta didik tidak dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan nilai yang baik.

4. Hambatan dari siswa

Hambatan yang ditimbulkan dari siswa yakni siswa yang ramai atau membuat ulah di kelas, ada juga yang mencuri-curi untuk bermain handphone. Selain itu untuk kelas yang proses pembelajaran pada jam-jam terakhir seringkali motivasi untuk belajar kurang dan minta pulang lebih cepat.

2. Faktor Pendukung Program PLT

1. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PLT yang sangat profesional dalam bidang pendidikan, serta memiliki keahlian dan mampu membimbing dengan baik, sehingga praktikan merasa sangat terbantu dengan arahan, nasihat, dan masukannya.
2. Guru pembimbing yang sangat baik dan bijaksana, sehingga segala kekurangan praktikan pada saat pelaksanaan program dapat diketahui dan dapat sekaligus diberikan solusi dan bimbingan dalam pembelajaran.
3. Rekan-rekan PLT SMK Ma'arif 1 Wates yang turut membantu dalam kegiatan PLT yang dilaksanakan praktikan.

3. Analisis hasil belajar siswa

Evaluasi dilakukan setiap kali pembelajaran, dan diakhir pertemuan diadakan Ulangan Harian yang mencakup soal-soal tentang materi yang telah diajarkan. Menggunakan instrumen penilaian aspek kognitif dengan *multiple choice* sebanyak 20 dan essay sebanyak 5 buah.

Analisis hasil ulangan dilakukan menggunakan template analisis hasil ulangan harian pada ANBUSO 6.1. Analisis ini menghasilkan data nilai rata-rata, ketuntasan siswa terhadap standar KKM, standar deviasi, reliabilitas tes, tingkat kesukaran soal, daya beda, tingkat kesukaran, efektifitas opsi, dan status soal. Berikut ini data hasil analisis menggunakan ANBUSO 6.1 :

Tabel 3. Standar Deviasi dan Reliabilitas Ulangan Harian

Mata Pelajaran	Kelas	Standar Deviasi	Reliabilitas Tes
Desain Grafis	X TKJ 2	9.26	0.93

Catatan : Nilai maksimal siswa adalah 100

a. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes adalah tingkat konsistensi instrumen. Sebuah tes dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu dan kesempatan yang berbeda. Reliabilitas tes mendukung Validitas tes. Sebuah instrumen yang valid pasti reliabel, namun jika reliabel belum tentu valid. Analisa hasil ulangan harian menunjukkan bahwa reliabilitas tes instrumen Desain Grafis kelas X TKJ 2 adalah 0.93

b. Tingkat Kesukaran.

Tingkat kesukaran soal dapat diketahui dari nilai *proportional correct*. Semakin tinggi tingkat kesukaran maka semakin mudah soal tersebut. Tingkat kesukaran atau *proportional correct* dilambangkan dengan notasi *p*, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

Persamaan 1

$$p = \frac{\sum B}{S_m N}$$

Keterangan : *p* = prporisi menjawab benar apada butir soal tertentu
 $\sum B$ = banyaknya peserta tes menjawab benar pada soal tertentu
 N = jumlah peserta tes yang menjawab
 S_m = skor maksimum peserta pada item tertentu

Nilai ini berkisar dari 0 sampai 1. Berikut ini tabel pengelompokan tingkat kesukaran :

Tabel 4. Pengelompokan Tingkat Kesukaran

Kriteria	Kategori
$p < 0,3$	Sukar
$0,3 \leq p \leq 0,7$	Sedang (Baik)
$p > 0,7$	Mudah

Berikut ini data yang didapatkan dari analisis hasil ulangan harian siswa yang dihitung menggunakan persamaan 1 :

Tabel 5. Tingkat Kesukaran Ulangan Harian (Pilihan Ganda)

No Soal	Tingkat Kesukaran	
	Koefisien	Keterangan
1	1,000	Mudah
2	0,517	Sedang
3	0,586	Sedang
4	0,759	Mudah
5	0,862	Mudah
6	0,897	Mudah
7	0,448	Sedang
8	0,793	Mudah
9	0,172	Sulit
10	0,207	Sulit
11	0,552	Sedang
12	0,276	Sulit
13	0,172	Sulit
14	0,483	Sedang
15	0,276	Sulit
16	0,586	Sedang
17	0,414	Sedang
18	0,345	Sedang
19	0,690	Sedang
20	0,655	Sedang

Tabel 6. Tingkat Kesukaran Ulangan Harian I (Essay, dihitung menggunakan persamaan 1)

No Soal	Tingkat Kesukaran	
	Koefisien	Keterangan
1	0,940	Mudah
2	0,906	Mudah
3	0,880	Mudah
4	0,567	Sedang
5	0,867	Mudah

Sesuai dengan analisis Ulangan Harian Desain Grafis Kelas X TKJ, soal yang mudah sebanyak 9 butir soal, tingkat kesukaran sedang 11 butir soal, dan sulit 5 butir soal.

Lembar soal dapat dilihat.....(Lampiran 17. Soal). Untuk Hasil nilai siswa dapat dilihat.....(Lampiran 18. Daftar Hasil Peserta Didik).

c. Daya Beda

Diskriminasi item merujuk pada seberapa baik item dapat membedakan antara peserta tes dimana dapat membedakan gagasan apa yang akan diukur dalam tes. Sebagai contoh, apabila tes dirancang untuk mengukur kemampuan membaca, item *discrimination* menunjukkan kemampuan item untuk membedakan antara individu yang bagus membaca dan yang kurang bagus dalam membaca (Reynolds, 2010:151). Untuk menentukan daya pembeda, dapat digunakan indeks diskriminasi, indeks korelasi biserial, indeks korelasi point biserial, dan indeks keselarasan. Pada analisis butir untuk instrumen tes ini, hanya digunakan indeks korelasi *point biserial*. Koefisien korelasinya untuk suatu butir tes ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

Persamaan II

$$r_{pbis} = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}}{S_x} \sqrt{\frac{p}{1 - p}}$$

- r_{pbis} = koefisien korelasi point biserial
- \bar{X}_i = rerata skor X untuk peserta tes yang menjawab benar butir tersebut
- \bar{X} = rerata skor X
- S_x = standar deviasi dari skor X
- p = proporsi peserta tes yang menjawab benar butir tersebut

Tabel 7. Pengelompokan Daya Beda

Kriteria	Kategori
$p < 0.100$	Tidak Baik
$0.100 \leq p \leq 0.300$	Cukup Baik
$p > 0.300$	Baik

Berikut hasil analisis dari Anbuso untuk masing – masing butir soal, yaitu :

Tabel 8. Daya Beda Ulangan Harian (Pilihan Ganda)

No Soal	Daya Beda	
	Koefisien	Keterangan
1	0,000	Tidak Baik
2	0,017	Tidak Baik
3	0,445	Baik
4	0,558	Baik
5	0,506	Baik
6	0,253	Cukup Baik
7	0,256	Cukup Baik
8	0,725	Baik
9	0,287	Cukup Baik
10	0,090	Tidak Baik
11	-0,001	Tidak Baik
12	0,383	Baik
13	0,086	Tidak Baik
14	0,364	Baik
15	-0,015	Tidak Baik
16	0,368	Baik
17	0,431	Baik
18	0,190	Tidak Baik
19	0,691	Baik
20	0,531	Baik

Berdasarkan analisa hasil soal pilihan ganda pada ulangan harian, mata pelajaran desain grafis memiliki butir soal sebanyak 20 butir soal, untuk kriteria soal baik ada 10 soal, soal dengan kriteria cukup baik ada 3 soal, sedangkan soal dengan kriteria tidak baik ada 7 soal. Perhitungan yang digunakan menggunakan rumus persamaan II.

Tabel 9. Daya Beda Ulangan Harian (Essay)

No Soal	Daya Beda	
	Koefisien	Keterangan
1	0,388	Baik
2	0,433	Baik
3	0,694	Baik
4	0,621	Baik
5	0,351	Baik

Analisa soal Essay pada ulangan harian mata pelajaran desain grafis menghasilkan 5 butir soal dengan kriteria baik. (menggunakan rumus perhitungan persamaan II). Soal-soal tersebut dibuat dengan menyesuaikan kisi-kisi sesuai dengan KI KD yang terdapat dalam mata pelajaran desain grafis. Lembar soal dapat dilihat.....(Lampiran Soal). Untuk hasil nilai siswa dapat dilihat(Lampiran Daftar Hasil Peserta Didik).

d. Efektifitas Opsi Soal Ulangan Harian

Aspek Efektifitas Opsi dapat menunjukkan apakah pilihan opsi yang dibuat sudah baik atau terdapat pilihan opsi yang dapat mengecoh. Setelah menganalisis menggunakan ANBUSO sesuai data yang terlampir.

Aspek Status Soal menunjukkan secara keseluruhan bahwa butir soal yang dianalisis apakah dapat diterima, jangan digunakan, atau direvisi.

Tabel 10. Tingkat Pemakaian Soal Ulangan Harian

Mata Pelajaran	Kelas	Status Soal		
		Dapat diterima	Ditolak/jangan Digunakan	Sebaiknya Direvisi
Desain Grafis	X TKJ	5	7	8

Berdasarkan analisa soal – soal diatas, kriteria soal baik bisa digunakan kembali. Untuk kriteria soal tidak baik, sebaiknya dibuang atau tidak digunakan kembali. Sedangkan untuk kriteria soal cukup baik, jika soal digunakan kembali maka perlu adanya revisi pada butir soal tersebut.

D. Refleksi Pelaksanaan PLT

Refleksi dari analis hasil kegiatan PLT adalah dengan melakukan pengupayaan semaksimal mungkin kondisi yang ada baik dalam hal sarana prasarana (media) pembelajaran, ataupun hal-hal lain agar hasil yang dicapai dapat tercapai. Adapun contoh penerapannya sebagai berikut :

- a. Dalam menyiapkan administrasi pengajaran
Dalam menyiapkan administrasi pengajaran dilakukan dengan melihat silabus yang ada yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajar kemudian melakukan konsultasi dengan guru pembimbing dari sekolah untuk mendapatkan *feedback* guna perbaikan untuk yang akan datang.
- b. Dalam menyiapkan materi pelajaran
Materi yang diberikan disiapkan dengan mengacu kepada kompetensi yang terdapat pada kurikulum sehingga buku-buku yang digunakan sesuai dengan strandar kompetensi yang telah ditentukan.
- c. Dari siswa
Selalu memberikan motivasi agar siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, serta melakukan pendekatan-pendekatan baik secara berkelompok maupun secara individu dilihat dari faktor psikologis siswa sehingga dapat diketahui permasalahan-permasalahan yang menghambat proses pelajaran kemudian dapat diperoleh solusi-solusi untuk permasalahan-permasalahan tersebut.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan sarana yang paling tepat bagi mahasiswa jurusan kependidikan untuk bisa mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dibangku perkuliahan ke sekolah. PLT yang mempunyai kegiatan yang terkait dengan proses pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, pelatihan dan pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam pembelajaran, peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Pelaksanaan PLT yang dilaksanakan di SMK Ma'arif 1 Wates dapat berjalan lancar terhitung sejak 15 September – 15 November 2017. Berdasarkan pelaksanaan PLT di SMK Ma'arif 1 Wates maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tugas mahasiswa praktikan dalam program kegiatan PLT yaitu menyiapkan kelengkapan pembelajaran yang meliputi RPP, media pembelajaran, praktik mengajar, evaluasi pembelajaran, analisis hasil ulangan, dan rekapitulasi nilai.
2. Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan suatu sarana untuk mengembangkan suatu sikap, pengetahuan, mental, dan keterampilan mahasiswa sebagai calon pendidik. Dalam program ini mahasiswa berhadapan langsung dengan dunia pendidikan dimana terdapat karakteristik yang berbeda baik dari siswa, guru, maupun lingkungan.
3. Melalui pelaksanaan PLT dapat diperoleh gambaran situasi dan kondisi yang nyata yang terjadi di lapangan yaitu SMK Ma'arif 1 Wates.
4. Secara umum PLT dapat berjalan lancar walaupun masih terdapat beberapa kekurangan penyampaian pembelajaran. Namun hubungan antara pihak sekolah dan mahasiswa sangat membantu dalam kelancaran pelaksanaan PLT.

B. SARAN

Demi mewujudkan pelaksanaan program PLT yang akan dapat membawa hasil yang lebih baik di masa yang akan datang, yang sekiranya

mendapat perhatian sehubungan dengan pelaksanaan PLT adalah sebagai berikut.

1. Bagi pihak Universitas Negeri Yogyakarta

- a. Pihak LPPMP seharusnya lebih memantau pelaksanaan PLT di sekolah yang dijadikan tempat program PLT berlangsung agar kesalahan dalam pelaksanaan PLT dapat diminimalisir. Sehingga tahun berikutnya PLT dapat berjalan sesuai rencana.
- b. Pemberian informasi yang jelas terkait pelaksanaan PLT, dan format penyusunan laporan PLT agar mahasiswa yang melakukan PLT tidak mengalami kesulitan.

2. Bagi mahasiswa PLT angkatan selanjutnya

- a. Hendaknya mempersiapkan diri sebaik-baiknya secara fisik maupun mental, pengetahuan/penguasaan materi dan keterampilan agar dapat melaksanakan program dengan baik.
- b. Persiapan PLT (observasi awal, *microteaching*, observasi, dan pembekalan PLT) sebaiknya diikuti dengan sebaik-baiknya karena kegiatan tersebut sangat bermanfaat dan membantu dalam pelaksanaan PLT
- c. Disiplin dan tanggung jawab dari pelaksanaan PLT sampai penyusunan laporan dengan selalu mempertimbangkan masukan dan saran dari guru pembimbing, dan selalu berkoordinasi dengan guru pembimbing agar proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lancar.
- d. Mahasiswa yang sedang melaksanakan PLT hendaknya selalu menjaga hubungan yang baik antara pihak mahasiswa, sekolah, universitas agar pelaksanaan program PLT dapat berjalan dengan lancar.
- e. Dalam melaksanakan praktik mengajar digunakan metode-metode pembelajaran yang sekiranya dapat menarik minat siswa untuk belajar tanpa mengurangi tujuan yang hendak dicapai.

3. Bagi pihak SMK Ma'arif 1 Wates

- a. Hendaknya pihak sekolah melakukan monitoring secara lebih intensif terhadap proses kegiatan PLT yang berada dibawah naungan guru yang bersangkutan agar kesalahan bisa diminimalisasi.
- b. Program-program yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa PLT sebaiknya dapat ditindaklanjuti demi kemajuan sekolah.

- c. Sekolah lebih meningkatkan lagi dalam promosi supaya keunggulan dari SMK Ma'arif 1 Wates banyak peminatnya, karena pada dasarnya sekolah telah memiliki fasilitas – fasilitas yang lebih dari sekolah yang lain.
- d. Perhatian kepada siswa yang berprestasi hendaknya lebih ditingkatkan dalam bimbingan belajarnya terutama pada bidang teknik komputer dan jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Tim Penyusun. 2017. *Panduan PLT*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Tim Pembekalan PLT UNY. 2017. *Materi Pembekalan PLT*. Yogyakarta: UNY
- Tim Penyusun. 2017. *Panduan pengajaran mikro*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d*, (Bandung: Alfabeta, 2015), cet. 2, h.186
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 122

LAMPIRAN



FORMAT OBSERVASI
PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS DAN
OBSERVASI PESERTA DIDIK

NPma. 1
Untuk Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Rizki Safitri Jam : 07.00 – 12.00 WIB
No. Mahasiswa : 14520241018 Tempat Praktik : SMK Ma’arif 1 Wates
Tgl. Observasi : Fak/Jur/Prodi : FT/ PTEI/ PTI

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum 2013	Guru sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran.
	2. Silabus	Guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan silabus yang telah dibuat.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan : 1. Guru memberikan salam 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru memberikan motivasi yang berhubungan dengan keadaan sosial di lingkungan masyarakat 4. Guru mengeksplorasi pengetahuan peserta didik melalui berbagai pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan.
	2. Penyajian materi	Guru menyajikan materi melalui LCD dan Papan Tulis.
	3. Metode pembelajaran	Metode yang digunakan menggunakan <i>discovery learning</i> .
	4. Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia dan kadang menggunakan bahasa jawa.
	5. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu sesuai dengan jadwal pembelajaran. Kadang terdapat agenda lain (tonti), sehingga pembelajaran tidak sesuai dengan

		penggunaan waktu yang ada dan diganti dengan penugasan.
	6. Gerak	Guru aktif bergerak ke seluruh area ruangan untuk menanyakan kesulitan siswa.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru melakukan motivasi kepada siswa dengan ucapan yang membangun keingintahuan siswa dalam pembelajaran
	8. Teknik bertanya	Teknik bertanya menggunakan teknik 2 arah yakni dari guru ke siswa.
	9. Teknik penguasaan kelas	Penugasan berupa mencatat, dan siswa diminta mencari tahu sendiri melalui internet.
	10. Penggunaan media	Penggunaan media melalui buku e-book, LCD, dan Papan Tulis
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Menggunakan evaluasi berupa soal untuk teori, sedangkan praktik menggunakan ujian praktik langsung.
	12. Menutup pelajaran	Menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan, dan meminta siswa piket lab komputer lalu berdoa bersama dan mengumandangkan yel-yel kebanggaan sekolah.
C	Perilaku Peserta Didik	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Perilaku siswa di kelas beragam, ada yang mendengarkan dan kondusif, namun ada juga yang mencuri-curi untuk memainkan gadget-nya.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Perilaku siswa di luar kelas sopan dan ramah. Siswa jajan di kopsis dan warung-warung dekat sekolah. Saat pulang sekolah dilakukan apel bersama di ruang piket untuk mengabsen siswa apakah sesuai yang tertera di buku kemajuan kelas.

Wates, 27 Maret 2017

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.

Pengamat Pembelajaran



Rizki Safitri
NIM. 14520241018



FORMAT OBSERVASI
KONDISI SEKOLAH

NPma. 2
Untuk Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Rizki Safitri Pukul : 07.00 – 12.00 WIB
No. Mahasiswa : 14520241018 Tempat Praktik : SMK Ma’arif 1 Wates
Tgl. Observasi : Fak/Jur/Prodi : FT / PT. Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	<p>SMK Ma’arif 1 Wates menempati tanah seluas 6.500 m² milik sendiri dengan sarana pergedungan yang semakin lengkap (lantai I, II dan III) yang antara lain meliputi :</p> <p>B. Ruang Belajar Teori C. Ruang Praktik Komputer / lab komputer D. Ruang bengkel Otomotif E. Ruang Bengkel Listrik F. Ruang Bengkel Audio Video G. Ruang Kepala Sekolah H. Ruang Wakil Kepala Sekolah I. Ruang Guru/ perkantoran J. Ruang Rapat K. Ruang Tamu L. Ruang Tata Usaha M. Ruang Piket N. Ruang Perpustakaan O. Ruang UKS P. Ruang BK Q. Ruang OSIS R. Masjid S. Gudang T. Kamar Mandi Guru U. Kamar Mandi siswa V. Dapur Sekolah W. Pos Satpam</p>	Baik

		<p>X. Tempat Parkir siswa</p> <p>Y. Tempat Parkir Guru dan Karyawan : 3 ruang</p> <p>Z. Lapangan upacara</p> <p>AA. Aula</p>	
2.	Potensi siswa	<p>Jumlah kelas pada tahun ajaran 2017/2018 di SMK Ma'arif 1 Wates sebanyak 36 Kelas yang terdiri dari</p> <p>Kelas I sebanyak 12 kelas yang terdiri dari : TKR (Teknik Kendaraan Ringan) sebanyak 5 kelas, TSM (Teknik Sepeda Motor) sebanyak 3 kelas, TITL (Teknik Instalasi Tenaga Listrik) sebanyak 1 kelas, TAV (Teknik Audio Video) sebanyak 1 kelas, TKJ (Teknik Komputer Jaringan) sebanyak 2 Kelas, dengan masing-masing kelas sebanyak 30-35 siswa.</p>	Cukup Baik
3	Potensi guru	<p>Kualitas dan kuantitas guru sudah memenuhi syarat dan sebagian besar sudah memenuhi standar kompetensi sesuai bidang studi masing-masing. Hampir semua Guru di sekolah tersebut sudah menempuh jenjang S1 dan sebagian ada yang sudah menempuh jenjang S2. Tenaga pendidik atau guru merupakan pembimbing bagi peserta didik yang secara aktif mengajarkan mata pelajaran.Potensi guru di SMK Ma'arif 1 Wates sudah sesuai dengan persyaratan yang di atur oleh pemerintah. Dimana seorang guru SMA di wajibkan memiliki tingkat pendidikan sekurang-kurangnya adalah Strata 1.</p>	Baik
4	Potensi karyawan	<p>Staff pengajar di SMK Ma'arif 1 Wates terdiri dari 86 guru yang terdiri dari 17 orang guru DPK dari Pemerintah Daerah, 3 orang guru DPB dari Departemen Agama, 67 orang guru tetap dan tidak tetap dari yayasan yang sebagian besar telah mendapatkan training dan sertifikat dari TTUC Bandung, VEDC Malang, PPPG, dan BPG yang ada di Indonesia, serta beberapa guru telah dan sedang menempuh Pendidika Pasca Sarjana / S2. Sedangkan Karyawan terdiri dari 20 orang.</p>	Baik
5	Fasilitas KBM, media	<p>Sarana pembelajaran yang digunakan di SMK Ma'arif 1 Watea cukup mendukung untuk tercapainya proses PBM,</p>	Baik

		karena ruang teori dan Praktik terpisah dan ada ruang teori di dalam bengkel (untuk teori mata diklat produktif). Sarana yang ada di SMK Ma'arif 1 Wates meliputi: sarana perpustakaan dan sarana media pembelajaran. Sedangkan alat yang dipakai untuk mendukung pembelajaran sudah menggunakan Head Projector (OHP) dan LCD	
6	Perpustakaan	Perpustakaan sebagai sumber informasi siswa dan guru yang dimiliki oleh SMK Ma'arif 1 Wates. Terdapat koleksi dari buku-buku mata diklat produktif, normatif dan adaptif dari jurusan yang ada.	Baik
7	Laboratorium dan bengkel	Laboratorium dan bengkel yang tersedia antara lain : Laboratorium TKJ (terdiri dari 3 ruangan), bengkel las, bengkel otomotif, bengkel listrik, dan bengkel audio-video dengan fasilitas dimasing-masing bengkel cukup lengkap. Di dinding-dinding bengkel sudah terdapat poster – poster untuk meningkatkan keselamatan kerja dan semangat belajar siswa. Akan tetapi perlu diadakan penataan ruang agar ruang bias terlihat lebih rapi karena pada saat ini untuk penataan ruang laboratorium / bengkel dirasa kurang rapi.	Baik
8	Bimbingan konseling	Ruang bimbingan konseling sudah cukup baik, disana sudah terdapat bagan stuktur organisasi sekolah yang dilengkapi dengan visi misi sekolah. Selain itu juga terdapat struktur bimbingan konseling. bimbingan konseling berfungsi sebagai tempat konsultasi dan motivasi baik secara akademik maupun non akademik. Biasanya masalah yang dihadapi yakni siswa yang datang terlambat sekolah. Sayangnya belum ada siswa yang berkonsultasi tentang akademik. Konsultasi ini dimaksudkan untuk memberikan motivasi siswa untuk semangat belajar dan memberikan gambaran tentang dunia kerja.	Baik
9	Bimbingan	SMK Ma'arif 1 Wates merupakan SMK yang	Baik

	belajar	<p>mengedepankan mutu pendidikan. Hal ini terbukti selalu mengadakan proses bimbingan belajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu peserta didik. Berikut ini strategi bimbingan belajar yang ditetapkan.</p> <p>a. Bimbingan belajar dan <i>try out</i> untuk peserta didik kelas XII. Waktu pelaksanaannya mulai semester ganjil kelas XII sampai menjelang Ujian Akhir Nasional. Metode yang digunakan bukan menambah jam pelajaran diluar KBM tetapi langsung menambah jam pada proses KBM.</p> <p><i>Try out</i> diadakan minimal 5 kali menjelang Ujian Nasional. Tiga kali diadakan dari sekolah, satu kali dari dinas kabupaten dan 1satu kali dari dinas provinsi.</p> <p>b. Bimbingan khusus menghadapi lomba</p> <p>Bimbingan khusus ini sekolah mengadakan minimal 1 bulan sebelum hari pelaksanaan lomba. Untuk tenaga pendidiknya berasal dari guru professional sekolah dan juga bekerja sama dengan institusi lain.</p>	
10	Ekstra-Kurikuler	<p>Kegiatan ekstrakurikuler di SMK Ma'arif 1 Wates cukup banyak diminati oleh para siswa. Banyak kegiatan yang bias diikuti untuk meningkatkan potensi siswa , kegiatan itu diantaranya :</p> <p>Keolahragaan : kegiatan ekstrakurikuler dibidang keolahragaan diantaranya yaitu sepakbola, futsal, 3voli, basket, dll. Secara umum minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler keolahragaan cukup tinggi bahkan ketika tidak masuk kedalam tim inti sekalipun mereka tetap aktif mengikuti latihan – latihan setiap pekannya .</p> <p>Dalam bidang ekstrakurikuler tersebut SMK Ma'arif 1 Wates telah mendapat beberapa piala dan penghargaan.</p> <p>Bela Negara : (paskibra, Pramuka, PMR, OSIS) juga tidak kalah tingginya dengan olahraga bahwa paskibra yang telah mengirimkan pleton inti dalam lomba PBB di</p>	Cukup Baik

		<p>tahun 2015</p> <p>Kesenian Umum : (Drum Band, Cipta Lagu, Band, dll) merupakan kegiatan ekstrakuler yang cukup diminati siswa dapat diketahui dari jumlah anggota yang banyak.</p> <p>Keagamaan : (Hadroh, Seni Qiroat) hadroh merupakan ekstrakulikuler yang cukup diminati sedangkan seni qiroat masih kurang diminati siswa.</p>	
11	Organisasi dan Fasilitas OSIS	<p>Kegiatan kesiswaan di SMK Ma'arif 1 Wates cukup baik. Organisasi yang ada antara lain : OSIS atau Organisasi Intra Sekolah dan IPNU-IPPNU (Ikatan Pelajar Nahdatul Ulama- Ikatan Pelajar Putri Nahdatul Ulama) yaitu merupakan suatu wadah untuk mengembangkan kreatifitas siswa dalam bidang organisasi, Agama, Seni, Olah raga dan dan kegiatan ekstra kurikuler lainnya seperti setir mobil, komputer dan internet, debat bahasa Inggris, Studio musik, Drum Band, Pramuka, Tonti, Club-club olah raga, Qiro'ati dll.</p>	Cukup
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Sangat memadai karena di dukung petugas kesehatan dan obat – obatan yang lengkap	Baik
13	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Kegiatan siswa dalam mengikuti lomba kelompok maupun individu sudah baik.	Baik
14	Karya Ilmiah oleh Guru	Sudah ada guru yang menyusun karya ilmiah. Akan tetapi guru-guru jarang mengikuti seminar-seminar karya ilmiah.	Baik
15	Koperasi siswa	Ruang koperasi siswa di SMK Ma'arif 1 Wates dalam managemennya sudah berjalan dengan baik yang mana ditunjukkan adanya RAT pada tiap bulannya. Di koperasi ini menyediakan kebutuhan alat tulis, makanan ringan, dan minuman yang disediakan untuk warga SMK Ma'arif 1 Wates.	Baik
16	Tempat	Tempat ibadah yang tersedia di SMK Ma'arif 1 Wates	Baik

	ibadah	sudah cukup bagus dan fasilitasnya sudah cukup lengkap.	
17	Kesehatan lingkungan	Lingkungan sekolah SMK Ma'arif 1 Wates cukup rapi dan bersih.	Baik
18	Administrasi	Secara umum administrasi sekolah telah berjalan dengan baik. Meliputi surat menyurat, susunan kepengurusan, administrasi pengajaran, dan sebagainya.	Baik
19	Lain - lain	Jam Pelajaran di SMK Ma'arif 1 Wates dimulai pukul 07.30 sedangkan sebelum itu 07.00 diadakan upacara dua minggu sekali atau Qiroat dan Asmaul Husna tiap harinya. Jam pelajaran terakhir pukul 17.00 WIB	Baik

Wates, 27 Maret 2017

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.

Pengamat Pembelajaran



Rizki Safitri
NIM. 14520241018



FORMAT OBSERVASI
KONDISI LEMBAGA

NPma. 4
Untuk Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Rizki Safitri Jam : 07.00 – 12.00 WIB
No. Mahasiswa : 14520241018 Tempat Praktik : SMK Ma’arif 1 Wates
Tgl. Observasi : Fak/Jur/Prodi : FT / PT. Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	KET
1.	Observasi fisik :		
	a. Keadaan lokasi	Lokasi cukup strategis karena terletak di pusat kota, dekat alun-alun Wates dan kompleks pemerintahan.	Baik
	b. Keadaan gedung	Keadaan gedung baik, akan tetapi terdapat beberapa bagian yang rusak dan kurang terawat seperti atap dan kamar mandi.	Baik
	c. Sarana/ prasarana	Ketersediaan sarana dan prasarana sudah memadai.	Baik
	d. Keadaan personalia	Untuk guru dan karyawan, mereka sudah bersikap ramah, membiasakan senyum, salam, sapa dan baik kepada siswa, sedangkan siswa, masih ada beberapa yang membutuhkan perhatian lebih untuk mencapai penyesuaian.	Baik
	e. Keadaan fisik lain	Saran penunjang lainnya sudah cukup memadai, akan tetapi belum terawat dengan baik.	Baik
	f. Penataan ruang kerja	Masih ada guru yang memiliki ruangan dan atau keterbatasan fasilitas untuk guru.	Baik
2.	Observasi tata kerja :		
	a. Struktur organisasi tata kerja	Struktur organisasi hampir seluruhnya sudah tersedia.	Baik
	b. Program kerja lembaga	Lembaga memiliki program kerja yang terencana untuk lebih memajukan sekolah.	Baik
	c. Pelaksanaan kerja	Pelaksanaan kerja berjalan sebagaimana mestinya sesuai dengan bidangnya masing- masing.	Baik

d. Iklim kerja antar personalia	Antara guru dan karyawan terjalin komunikasi yang baik sehingga dapat mendukung pelaksanaan program kerja yang terencana.	Baik
e. Evaluasi program kerja	Evaluasi program kerja sekolah dilaksanakan melalui rapat rutin	Baik
f. Hasil yang dicapai	Hasil yang dicapai meliputi beberapa kejuaraan, misalnya dalam bidang ekstrakurikuler (Pleton Inti), Olahraga, Keagamaan dan Akademik.	Baik
g. Program pengembangan	Lembaga mengadakan program pengembangan disetiap mata pelajarannya yang sering disebut pengembangan diri (PD) yang dilaksanakan diluar jam KBM. Selain itu juga ada pembinaan akhlak dengan cara diadakan membaca asmaul husna bersama setiap pagi sebelum jam pelajaran pertama dimulai.	Baik

Wates, 27 Maret 2017

Mengetahui,
Guru Pembimbing

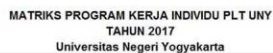


Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.

Pengamat Pembelajaran



Rizki Safitri
NIM. 14520241018



NAMA SEKOLAH : SMK Ma'arif 1 Wates
ALAMAT SEKOLAH : Gadingan Wates. Kulon Progo
GURU PEMBIMBING : Asyirudin Achmad, S. Kom

NAMA MAHASISWA : Rizki Safitri
NIM : 14520241018
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI

[illegible]

SEKOLAH MA'ARIF 1 WATES
TEKNOLOGI DAN REKAYASA
TERAKREDITASI A

Dosen Pembimbing Lapangan,

Dr. Eko Marpanaj, M.T.

Mengetahui / Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah,

Asvirudin Achmad, S. Kom.

Nama Mahasiswa,

Rizki Safitri



**LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

CATATAN HARIAN PLT

TAHUN : 2017

NAMA MAHASISWA: RIZKI SAFITRI

NO. MAHASISWA : 14520241018

FAK/JUR/PR.STUDI : Teknik / PTE / Pend. Tek. Informatika

NAMA SEKOLAH : SMK Ma'arif 1 Wates

ALAMAT SEKOLAH : Gadingan, Wates, Kulon Progo

No.	Hari, tanggal	Jam	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif/ Kuantitatif	Keterangan/ Paraf DPL
1.	Senin, 18-9-2017 (Minggu 1)	07.00-08.00	Orasi calon ketua OSIS dan pengenalan mahasiswa PLT UNY	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampainya visi dan misi dari calon ketua OSIS	
		13.00-15.00	Menyusun Matriks PLT	<u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 800 siswa, guru dan staf 20, dan mahasiswa PLT sebanyak 15 orang. <u>Hasil Kualitatif</u> : Terbentuknya matriks PLT di SMK Ma'arif 1 Wates. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Matriks untuk 2 bulan melaksanakan PLT di SMK Ma'arif 1 Wates	
2.	Selasa, 19-9-2017	07.00-08.30	Pembelajaran Microsoft Word di Kelas TKR X 4	<u>Hasil Kualitatif</u> : tersampainya materi kegunaan Ms. Word <u>Hasil Kuantitatif</u> : diikuti 30 siswa dan 1 guru.	
		08.30-09.30	Bimbingan Matriks	<u>Hasil Kualitatif</u> : matriks disesuaikan dengan jadwal yang ada <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 matriks program kerja PLT	
		09.30-10.30	Bimbingan Kegiatan	<u>Hasil Kualitatif</u> : mahasiswa disarankan membuat	

		11.00-15.00	Pembelajaran Pembelajaran Desain Grafis di Kelas X TKJ 2	RPP terlebih dahulu <u>Hasil Kuantitatif</u> : 2 mata pelajaran yang disarankan diampu mahasiswa <u>Hasil Kualitatif</u> : tersampainya cara bagaimana menginstal aplikasi Corel Draw X3, kegunaan toolbox dan menu-menu yang ada di Corel, Praktik membuat kartu nama Menggunakan Corel Draw	
		15.30-17.30	Analisi KI-KD dan Silabus	<u>Hasil Kuantitatif</u> : diikuti 30 siswa dan 1 guru. <u>Hasil Kualitatif</u> : Didapatkan KI dan KD untuk mata pelajaran Desain Grafis dan Sistem Komputer	
		18.00-19.00	Pembuatan Silabus	<u>Hasil Kuantitatif</u> : KI-KD untuk 2 Mata Pelajaran <u>Hasil Kualitatif</u> : Terselenggaranya 2 silabus dengan baik. <u>Hasil Kuantitatif</u> : 2 silabus (desain grafis dan sistem komputer)	
3.	Rabu, 20-9-2017	07.00-08.00	Pembuatan Jadwal Mengajar	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terbentuk jadwal mengajar untuk 2 mata pelajaran tiap satu minggu <u>Hasil Kuantitatif</u> : jadwal mengajar untuk 2 mata pelajaran dalam satu minggu.	
		08.00-10.00	Pembuatan RPP	<u>Hasil Kualitatif</u> : RPP Vektor dapat dibuat dengan baik <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 RPP Desain Grafis Vektor	
		10.00-11.30	Mengawasi Penugasan Mapel Agama di kelas TAV XI	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampainya soal pengganti jam kepada siswa TAV XI <u>Hasil Kuantitatif</u> : siswa TAV XI dan 2 mahasiswa PPL.	
		12.00-14.00	Pemilihan OSIS	<u>Hasil Kualitatif</u> : Berlangsung secara tertib penyelenggaraan pemilihan Ketua OSIS. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Terpilih 1 Ketua OSIS yang diikuti seluruh siswa SMK Ma'arif 1 Wates.	
		14.00-15.30	Membantu Persiapan Soal Mid Semester	<u>Hasil Kualitatif</u> : Soal tersusun dengan baik dan rapi.	

				<u>Hasil Kuantitatif</u> : Jumlah soal sesuai dengan jumlah siswa yang ada dari beberapa mata pelajaran yang akan diujikan.	
4.	Kamis, 21-09-2017	09.30-11.30	Pembuatan Media Pembelajaran	<u>Hasil Kualitatif</u> : Media pembelajaran berupa presentasi dengan <i>powerpoint</i> dan pembuatan jobsheet vektor. <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 media presentasi dan 1 jobsheet.	
		11.30-13.30	Pembuatan RPP	<u>Hasil Kualitatif</u> : RPP Sistem Komputer dapat dibuat dengan baik <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 RPP Sistem Komputer.	
		14.00-11.30	Pembuatan Media Pembelajaran	<u>Hasil Kualitatif</u> : Media pembelajaran berupa presentasi dengan <i>powerpoint</i> dan pembuatan jobsheet vektor. <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 media presentasi dan 1 jobsheet.	
5.	Jumat, 22-09-2017	07.00-09.30	Mengawasi Tugas Pengganti Jam Bahasa Jawa di kelas XI TSM 2	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengawasi tugas pengganti jam pelajaran bahwan jawa. <u>Hasil Kuantitatif</u> : 28 siswa mengerjakan tugas pengganti jam pelajaran	
		09.30-11.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Media pembelajaran berupa presentasi dengan powerpoint dan pembuatan jobsheet vektor. <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 orang ijin untuk melakukan perawatan (control).	
		18.00-20.00	Mencari Bahan Media	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mendapatkan bahan untuk media pembelajaran materi desain grafis berupa video dan file pdf. <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 materi desain grafis.	
6.	Sabtu, 23-09-2017	07.00-10.00	Pembuatan Desain Struktur Organisasi Bimbingan Konseling	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menghasilkan desain struktur organisasi bimbingan konseling <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 struktur organisasi bimbingan konseling.	

		12.00-13.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampaikannya ijin dengan baik <u>Hasil Kuantitatif</u> : 10 orang siswa ijin.	
		13.00-15.00	Membantu persiapan MID Seni Budaya	<u>Hasil Kualitatif</u> : terselesaikannya persiapan soal seni budaya, presensi, lembar jawaban, dan berita acara. <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 mata pelajaran seni budaya (soal, jawaban, dan presensi)	
7.	Senin, 25-09-2017 (Minggu 2)	07.00-09.00	Konsultasi RPP	<u>Hasil Kualitatif</u> : 2 RPP telah diACC <u>Hasil Kuantitatif</u> : 2 RPP tentang Sistem Komputer dan desain grafis	
		09.00-10.00	Membantu persiapan UTS PPKn Kelas XI	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya persiapan soal PPKn Kelas XI, presensi, lembar jawaban, dan berita acara. <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 mata pelajaran soal PPKn Kelas XI (soal, jawaban, dan presensi)	
		13.00-15.00	Pembuatan Struktur	<u>Hasil Kualitatif</u> : - Mengedit foto untuk mengubah background foto. - Memasukkan foto dan mengatur foto <u>Hasil Kuantitatif</u> : 6 foto pengurus BK telah diedit dan tata dengan baik.	
8.	Selasa, 26-09-2017	08.00-09.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampaikannya ijin dengan baik. <u>Hasil Kuantitatif</u> : 10 orang siswa ijin.	
		11.00-15.15	Mengajar di kelas X TKJ 2 Materi Desain Grafis Vektor	<u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan vektor dan aplikasi untuk mengolah vektor.	

		15.15-16.15	Penilaian dan Evaluasi	<p>Siswa dapat praktik secara langsung membuat logo ubuntu.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif :</u> Diikuti siswa kelas X TKJ 2</p> <p><u>Hasil Kualitatif :</u> Sudah baik dalam pembuatan jobsheet.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif :</u> Didampingi oleh guru pembimbing</p>	
9.	Rabu, 27-09-2017	08.00-09.00 09.00-11.00 11.00-14.00	Pembuatan Struktur Organisasi Pembuatan Media Pembelajaran Pengawas Ujian Bahasa Indonesia XI TKR 5	<p><u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikannya Struktur Organisasi BK</p> <p><u>Hasil Kuantitatif :</u> 1 banner Struktur Organisasi BK</p> <p><u>Hasil Kualitatif:</u> Terselesaikannya Media Pembelajaran Sistem Operasi</p> <p><u>Hasil Kuantitatif:</u> 1 Media Pembelajaran Sistem Operasi</p> <p><u>Hasil Kualitatif :</u> Suasana Ujian Bahasa Indonesia di Ruang TKR 5 kondusif.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif :</u> 17 siswa mengerjakan ujian Bahasa Indonesia.</p>	
10.	Kamis, 28-09-2017	08.30-10.15 10.15-11.00	Praktik Mengajar Sistem Komputer Kelas XI TKJ 2 Evaluasi dan Penilaian	<p><u>Hasil Kualitatif :</u> Siswa dapat memahami bus,jenis-jenis bus, kelebihan dan kekurangan jenis-jenis bus.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif :</u> Diikuti oleh siswa kelas XI TKJ 2</p> <p><u>Hasil Kualitatif :</u> Didampingi oleh guru pembimbing</p> <p><u>Hasil Kuantitatif :</u> Sudah baik dalam pembuatan media interaktif melalui animasi sistem bus.</p>	

		11.00-15.15	Praktik Mengajar Desain Grafis Kelas X TKJ 1	<u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa dapat memahami vektor, kelebihan dan kekurangan vektor, serta cara praktik langsung pembuatan logo melalui Software Corel Draw X3. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas X TKJ 1	
		15.15-16.15	Evaluasi Pembelajaran	<u>Hasil Kualitatif</u> : Agar lebih berinteraksi sosial dengan anak-anak di luar jam mengajar di kelas. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Didampingi oleh guru pembimbing	
11.	Jum'at, 29-09-2017	07.00-11.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menjaga Ruang Piket <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 Siswa Ijin	
12.	Sabtu, 30-09-2017	07.00-12.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menjaga Ruang Piket1 <u>Hasil Kuantitatif</u> : Tidak ada siswa ijin.	
13.	Minggu, 1-10-2017	07.00-08.00	Upacara Kesaktian Pancasila	<u>Hasil Kualitatif</u> : Upacara berjalan dengan tertib dan rapi <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh mahasiswa PPL, Guru, dan seluruh siswa	
14.	Senin, 2-10-2017 (Minggu 3)	07.00-09.00	Membuat RPP	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 RPP Desain Grafis. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Desain Grafis dengan isi materi manipulasi penggabungan gambar vektor.	

		09.00-10.00	Bimbingan	<u>Hasil Kualitatif :</u> Diikuti guru pendamping. <u>Hasil Kuantitatif :</u> RPP sudah dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran.	
		13.00-15.00	Menyiapkan dan Membuat Media	<u>Hasil Kualitatif :</u> 1 media pembelajaran dan 1 jobsheet. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Terselesaikannya media pembelajaran dan jobsheet desain grafis tentang manipulasi penggabungan gambar vektor.	
15.	Selasa, 3-10-2017	07.00-09.00	Membuat RPP	<u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikannya 1 RPP Sistem Komputer. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Materi Sistem Komputer Tentang Sistem BUS dan Interkoneksi BUS.	
		11.00-15.15	Mengajar Desain Grafis (Praktik Manipulasi Gambar Vektor)	<u>Hasil Kualitatif :</u> Diikuti oleh siswa kelas X TKJ 2 <u>Hasil Kuantitatif :</u> Siswa dapat memahami dan praktik langsung manipulasi gambar vektor.	
		15.15-16.15	Evaluasi dan Penilaian	<u>Hasil Kualitatif :</u> Didampingi oleh guru pembimbing <u>Hasil Kuantitatif :</u> Sudah baik dalam penyampaian materi praktik.	
16.	Rabu, 4-10-2017	07.00-09.00	Membuat Media Pembelajaran	<u>Hasil Kualitatif :</u> 1 media pembelajaran sistem komputer (Sistem BUS dan Interkoneksi BUS) <u>Hasil Kuantitatif :</u> Pembuatan Media Pembelajaran Sistem Komputer	

		10.00-11.00	Konsultasi RPP dan Media Pembelajaran	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti 1 guru pembimbing. <u>Hasil Kuantitatif</u> : RPP dan Media Pembelajaran sudah baik karena terdapat video yang dapat merepresentasikan materi dengan lebih jelas.	
17.	Kamis, 5-10-2017	07.00-08.30	Mengajar Sistem Komputer (Sistem BUS dan Interkoneksi BUS)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas XI TKJ 2. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Siswa dapat memahami materi Sistem BUS dan Interkoneksi BUS	
		08.30-09.30	Penilaian dan Evaluasi	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti 1 guru pembimbing. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Media Pembelajaran sudah baik karena terdapat video yang dapat merepresentasikan materi dengan lebih jelas.	
		11.00-11.45	Mengisi Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas TKR 4	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas X TKR 4. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dapat mengetahui Simulasi dan Komunikasi Digital.	
		12.15-16.15	Mengajar Desain Grafis (Praktik Manipulasi Gambar Vektor)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas X TKJ 1. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Siswa dapat memahami dan praktik langsung manipulasi gambar Vektor.	
		16.15-17.15	Penilaian dan Evaluasi	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti 1 guru pembimbing. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Jobsheet dan Media Pembelajaran sudah baik.	

18.	Jum'at, 6-10-2017	07.00-11.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampaiannya surat ijin kepada 6 siswa yang ijin pulang. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Menjaga ruang piket.	
19.	Sabtu, 7-10-2017	09.00-11.00	Konsultasi dan Bimbingan Belajar dengan Guru Pamong	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti oleh Guru Pamong <u>Hasil Kuantitatif</u> : Sudah baik dalam pembuatan RPP.	
		12.00-17.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menjaga ruang piket. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Tersampaiannya surat ijin kepada 7 siswa yang ijin pulang.	
20.	Senin, 9-10-2017 (Minggu 4)	07.00-09.00	Membuat RPP DEGRA	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 RPP Desain Grafis	
		09.00-11.00	Membuat Media DEGRA	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 Media Pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 Powerpoint Media Pembelajaran Desain Grafis.	
		11.00-13.00	Membuat RPP SIKOM	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 RPP Sistem Komputer	
21.	Selasa, 10-10-2017	07.00-09.00	Membuat Media SIKOM	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 Media Pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 Powerpoint Media Pembelajaran Sistem Komputer.	

		11.00-15.15	Praktik Mengajar DEGRA Kelas X TKJ 2	<u>Hasil Kualitatif :</u> Siswa dapat mengetahui cara untuk tombol shortcut otomatis dalam praktik mendesain grafis <u>Hasil Kuantitatif :</u> Murid kelas X TKJ 2	
		15.15-16.15	Penilaian dan Evaluasi	<u>Hasil Kualitatif :</u> Diikuti 1 guru pembimbing. <u>Hasil Kuantitatif :</u> RPP dan Media Pembelajaran sudah baik.	
22.	Rabu, 11-10-2017	07.00-09.00	Menyiapkan dan Membuat Media DEGRA	<u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikanya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif :</u> 1 media pembelajaran desain grafis	
		09.00-11.00	Menyiapkan dan Membuat Media SIKOM	<u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikanya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif :</u> 1 media pembelajaran sistem komputer	
23.	Kamis, 12-10-2017	11.00-11.45	Menyiapkan dan Membuat Media SIKOM	<u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikanya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif :</u> 1 media pembelajaran sistem komputer	
		12.15-16.15	Mengajar Desain Grafis (Praktik Manipulasi Gambar Vektor)	<u>Hasil Kualitatif :</u> Diikuti oleh siswa kelas X TKJ 1. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Siswa dapat memahami dan praktik langsung manipulasi gambar Vektor.	
		16.15-17.15	Penilaian dan Evaluasi	<u>Hasil Kualitatif :</u> Jobsheet dan Media Pembelajaran sudah baik. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Diikuti 1 guru pembimbing.	

24.	Jum'at, 13-10-2017	07.00-11.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampaiannya surat ijin kepada 6 siswa yang ijin pulang. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Menjaga ruang piket.	
25.	Sabtu, 14-10-2017	09.00-10.00 11.00-16.00	Konsultasi dan Bimbingan Belajar dengan Guru Pamong Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti oleh Guru Pamong <u>Hasil Kuantitatif</u> : Sudah baik dalam pembuatan RPP. <u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampaiannya surat ijin kepada 7 siswa yang ijin pulang. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Menjaga ruang piket.	
26.	Minggu, 15-10-2017	07.00-09.00	Upacara Hari Ulang Tahun Kulon Progo	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengikuti upacara pengantar tertib dan baik <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh para guru dan siswa SMK Ma'arif 1 Wates.	
27.	Senin, 16-10-2017 (Minggu 5)	13.00-16.00	Pendampingan lomba LKS	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mendampingi lomba LKS dengan baik <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 3 Guru, 4 Siswa, dan 1 mahasiswa	
28.	Selasa, 17-10-2017	07.00-09.00 11.00-15.15	Membuat Media SIKOM Praktik Mengajar DEGRA Kelas X TKJ 2	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 Media Pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 Powerpoint Media Pembelajaran Sistem Komputer. <u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa dapat mengetahui cara untuk tombol shortcut otomatis dalam praktik mendesain grafis <u>Hasil Kuantitatif</u> : Murid kelas X TKJ 2	

		15.15-16.15	Penilaian dan Evaluasi	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti 1 guru pembimbing. <u>Hasil Kuantitatif</u> : RPP dan Media Pembelajaran sudah baik.	
29.	Rabu, 18-10-2017	07.00-09.00	Menyiapkan dan Membuat Media DEGRA	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikanya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 media pembelajaran desain grafis	
		09.00-11.00	Menyiapkan dan Membuat Media SIKOM	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikanya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 media pembelajaran sistem komputer	
30.	Kamis, 19-10-2017	07.00-08.30	Mengajar Sistem Komputer di Kelas XI TKJ 2 (Flowchart)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa dapat memahasi materi flowchart. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Siswa Kelas XI TKJ 2 dan 1 Guru Pamong	
		11.00-15.15	Mengajar Desain Grafis di Kelas X TKJ 1 (Bitmap)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas X TKJ 1. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Siswa dapat memahami desain grafis berbasis bitmap.	
31.	Jum'at, 20-10-2017	07.00-11.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampaiannya surat izin kepada 6 siswa yang izin pulang. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Menjaga ruang piket.	
32.	Sabtu, 21-10-2017	09.00-10.00	Konsultasi dan Bimbingan Belajar dengan Guru Pamong	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti oleh Guru Pamong. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Sudah baik dalam pembuatan RPP.	

		11.00-16.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif :</u> Tersampaiannya surat ijin kepada 21 siswa yang ijin pulang. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Menjaga ruang piket.	
33.	Senin, 23-10-2017 (Minggu 6)	07.00-08.00	Upacara Bendera Hari Senin	<u>Hasil Kualitatif :</u> Mengikuti upacara bendera dengan khitmat dan rapi <u>Hasil Kuantitatif :</u> Diikuti oleh mahasiswa, para guru dan siswa siswi <u>Hasil Kualitatif :</u> Persiapan lomba LKS di UNY <u>Hasil Kuantitatif :</u> Diikuti oleh 1 guru dan 4 siswa. <u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikannya RPP untuk mata pelajaran Desain Grafis <u>Hasil Kuantitatif :</u> 1 RPP	
		08.00-11.00	Pendampingan Siswa LKS		
		13.00-15.00	Menyusun RPP		
34.	Selasa, 24-10-2017	07.00-09.00	Membuat Media SIKOM	<u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikannya 1 Media Pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif :</u> 1 Powerpoint Media Pembelajaran Sistem Komputer. <u>Hasil Kualitatif :</u> Siswa dapat mengetahui perbedaan grafis 2 dimensi dan 3 dimensi, serta mengetahui materi bitmap (raster). <u>Hasil Kuantitatif :</u> Murid kelas X TKJ 2 <u>Hasil Kualitatif :</u> Diikuti 1 guru pembimbing. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Siswa banyak yang mengikuti kegiatan di luar	
		11.00-15.15	Praktik Mengajar DEGRA Kelas X TKJ 2		
		15.15-16.15	Penilaian dan Evaluasi		

				pelajaran sehingga hanya sedikit yang mengikuti pelajaran. Namun, RPP dan Media Pembelajaran sudah baik.	
35.	Rabu, 25-10-2017	07.00-09.00	Menyiapkan soal harian dan Membuat Media DEGRA	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 media pembelajaran dan satu set soal <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 media pembelajaran desain grafis dan 1 set soal desain grafis <u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 media pembelajaran sistem komputer <u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 media pembelajaran sistem komputer	
		09.00-11.00	Menyiapkan dan Membuat Media SIKOM	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 media pembelajaran sistem komputer	
		11.00-13.00	Perhitungan Minggu Efektif	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 media pembelajaran sistem komputer	
36.	Kamis, 26-10-2017	07.00-08.30	Mengajar Sistem Komputer di Kelas XI TKJ 2 (Flowchart)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa dapat memahasi materi flowchart. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Siswa Kelas XI TKJ 2 dan 1 Guru Pamong <u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya program semesteran. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Program semesteran desain grafis. <u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas X TKJ 1. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Siswa dapat memahami desain grafis berbasis grafis 2 Dimensi dan 3 Dimensi.	
		09.00-11.00	Menyusun Program Semesteran		
		11.00-15.15	Mengajar Desain Grafis di Kelas X TKJ 1 (Bitmap)		

37.	Jum'at, 27-10-2017	07.00-11.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif :</u> Tersampaiannya surat ijin kepada 6 siswa yang ijin pulang.	
		11.00-13.00	Penyusunan Program Tahunan	<u>Hasil Kuantitatif :</u> Menjaga ruang piket. <u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikannya program tahunan. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Program tahunan desain grafis.	
38.	Sabtu, 28-10-2017	09.00-10.00	Konsultasi dan Bimbingan Belajar dengan Guru Pamong	<u>Hasil Kualitatif :</u> Diikuti oleh Guru Pamong	
		13.00-17.00	Piket Guru	<u>Hasil Kuantitatif :</u> Sudah baik dalam pembuatan RPP. <u>Hasil Kualitatif :</u> Tersampaiannya surat ijin kepada 6 siswa yang ijin pulang. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Menjaga ruang piket.	
39.	Senin, 30-10-2017 (Minggu 7)	07.00-10.00	Pembuatan Soal Desain Grafis	<u>Hasil Kualitatif:</u> Terselesaikannya satu set untuk kelas XTKJ.	
		10.00-12.00	Konsultasi dengan Guru Pembimbing	<u>Hasil Kuantitatif:</u> Terselesaikannya satu set soal berupa pilihan ganda dan essai. <u>Hasil Kualitatif:</u> Satu set soal sudah siap untuk diujikan <u>Hasil Kuantitatif:</u> Diikuti oleh guru pembimbing	
40.	Selasa, 31-10-2017	07.00-09.00	Membuat Media SIKOM	<u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikannya 1 Media Pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif :</u> 1 Powerpoint Media Pembelajaran Sistem Komputer.	

		11.00-15.15	Praktik Mengajar DEGRA Kelas X TKJ 2	<u>Hasil Kualitatif :</u> Siswa dapat mengetahui perbedaan grafis 2 dimensi dan 3 dimensi, serta mengetahui materi bitmap (raster). <u>Hasil Kuantitatif :</u> Murid kelas X TKJ 2	
		15.15-16.15	Penilaian dan Evaluasi	<u>Hasil Kualitatif :</u> Diikuti 1 guru pembimbing. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Siswa banyak yang mengikut kegiatan di luar pelajaran sehingga hanya sedikit yang mengikuti pelajaran. Namun, RPP dan Media Pembelajaran sudah baik.	
41.	Rabu, 1-11-2017	07.00-09.00	Menyiapkan soal harian dan Membuat Media DEGRA	<u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikanya 1 media pembelajaran dan satu set soal <u>Hasil Kuantitatif :</u> 1 media pembelajaran desain grafis dan 1 set soal desain grafis	
		09.00-11.00	Menyiapkan dan Membuat Media SIKOM	<u>Hasil Kualitatif :</u> Terselesaikanya 1 media pembelajaran <u>Hasil Kuantitatif :</u> 1 media pembelajaran sistem komputer	
42.	Kamis, 2-11-2017	07.00-08.30	Mengajar Sistem Komputer di Kelas XI TKJ 2 (Flowchart)	<u>Hasil Kualitatif :</u> Siswa dapat memahasi materi flowchart. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Siswa Kelas XI TKJ 2 dan 1 Guru Pamong	
		11.00-15.15	Mengajar Desain Grafis di Kelas X TKJ 1 (Bitmap)	<u>Hasil Kualitatif :</u> Diikuti oleh siswa kelas X TKJ 1. <u>Hasil Kuantitatif :</u> Siswa dapat memahami desain grafis berbasis grafis 2 Dimensi dan 3 Dimensi.	

43.	Jum'at, 3-11-2017	07.00-11.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampaiannya surat ijin kepada 6 siswa yang ijin pulang. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Menjaga ruang piket.	
44.	Sabtu, 4-11-2017	09.00-10.00	Konsultasi dan Bimbingan Belajar dengan Guru Pamong	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diikuti oleh Guru Pamong <u>Hasil Kuantitatif</u> : Sudah baik dalam pembuatan RPP.	
		13.00-17.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tersampaiannya surat ijin kepada 6 siswa yang ijin pulang. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Menjaga ruang piket.	
45.	Senin, 6-11-2017 (Minggu 8)	07.00-08.00	Upacara Hari Senin	<u>Hasil Kualitatif</u> : Upacara bendera bersama seluruh komponen SMK Ma'arif 1 Wates <u>Hasil Kuantitatif</u> : Guru-guru, Murid-Murid, dan Mahasiswa PLT	
		08.00-10.00	Membuat Matriks	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya matriks pelaksanaan <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 Matriks Pelaksanaan	
		10.00-12.00	Membuat RPP SIKOM	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselesaikannya RPP SIKOM <u>Hasil Kuantitatif</u> : 1 RPP SIKOM	
46.	Selasa, 7-11-2017	07.00-10.00	Pembuatan Laporan	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menyicil untuk menyelesaikan laporan <u>Hasil Kuantitatif</u> : Beberapa lampiran administrasi	

		11.00-16.00	Remidial siswa X TKJ 2	<u>Hasil Kualitatif :</u> Melaksanakan remidial untuk siswa Kelas X TKJ 2 <u>Hasil Kuantitatif :</u> Siswa Kelas X TKJ 2	
47.	Rabu, 8-11-2017	07.00-10.00	Pembuatan Laporan	<u>Hasil Kualitatif :</u> Menyicil untuk menyelesaikan laporan <u>Hasil Kuantitatif :</u> Beberapa lampiran administrasi	
		10.00-14.00	Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran	<u>Hasil Kualitatif :</u> Mengoreksi hasil remidial <u>Hasil Kuantitatif :</u> Mengoreksi hasil remidial siswa kelas X TKJ 2	
48.	Kamis, 9-11-2017	07.00-10.00	Pembuatan Laporan	<u>Hasil Kualitatif :</u> Menyicil untuk menyelesaikan laporan <u>Hasil Kuantitatif :</u> Beberapa lampiran administrasi	
49.	Jum'at, 10-11-2017	07.00-10.00	Pembuatan Laporan	<u>Hasil Kualitatif :</u> Menjaga ruang piket dengan baik <u>Hasil Kuantitatif :</u> Terdapat beberapa siswa ijin	
		07.00-10.00	Pembuatan Laporan	<u>Hasil Kualitatif :</u> Menyicil untuk menyelesaikan laporan <u>Hasil Kuantitatif :</u> Beberapa lampiran administrasi	
50.	Sabtu, 11-11-2017	07.00-10.00	Pembuatan Laporan	<u>Hasil Kualitatif :</u> Menyicil untuk menyelesaikan laporan <u>Hasil Kuantitatif :</u> m Terselesaikannya Bab 1	
		12.00-17.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif :</u> Menjaga ruang piket <u>Hasil Kuantitatif :</u> Terdapat beberapa siswa ijin	

51.	Senin, 13-11-2017 (Minggu 9)	07.00-10.00	Pembuatan Laporan	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menyicil untuk menyelesaikan laporan <u>Hasil Kuantitatif</u> : Terselesaikannya Bab 2	
52.	Selasa, 14-11-2017	07.00-10.00	Pembuatan Laporan	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menyicil untuk menyelesaikan laporan <u>Hasil Kuantitatif</u> : Terselesaikannya Bab 3	
53.	Rabu, 15-11-2017	07.00-10.00	Pembuatan Laporan	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menyelesaikan laporan PLT <u>Hasil Kuantitatif</u> : Menyusun dan Mencetak laporan PLT	
54.	Kamis, 16-11-2017	08.00-11.00	Penarikan PLT	<u>Hasil Kualitatif</u> : Penarikan Mahasiswa PLT berlangsung secara lancar dan tertib. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh guru, Dosen Pembimbing Lapangan, mahasiswa PLT.	



KARTU BIMBINGAN PLT
PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
TAHUN 2017

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK Ma'arif 1 Wates
 Alamat Sekolah : Jl. Puntodewo, Gadingan, Wates, Kulon Progo Fax./ Telp. Sekolah :
 Nama DPL PLT : Dr. Eko Marpanaji, M.T.
 Prodi / Fakultas DPL PLT : P.T. Elektronika / FT
 Jumlah Mahasiswa PLT :

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PLT
1	15/9 2017	5	Pengantar Mhs PPL		
2	29/9 2017	5	Merencanakan Materi (jml jam)		
3	24/10 2017	5	Rencana Evaluasi Pksh.	Minggu 1/2 Nov	
4	16/11 2017	5	Penarikan Mhs PPL		

PERHATIAN :

- ☛ Kartu bimbingan PLT ini dibawa oleh mhs PLT (1 kartu utk 1 prodi).
- ☛ Kartu bimbingan PLT ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PLT setiap kali bimbingan di lokasi.
- ☛ Kartu bimbingan PLT ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PLT untuk keperluan administrasi.

Mengetahui,
Kepala PP PPL DAN PKL,

Dr. Sulis Triyono, M.Pd
NIP. 19580506 198601 1 001



Mengetahui,
Kepala Sekolah / Lembaga

Dr. Rahmat Raharja, S.Pd., M.Pd.

Ketua Kelompok PLT

NIM. 14501241029



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KULON PROGO
KALENDER PENDIDIKAN SMK MA'ARIF 1 WATES TAHUN PELAJARAN 2017/2018

F/7.5.1.P/T/WKS.4/12

25-Feb-10

SMK MA'ARIF 1 WATES

JULI 2017

M		2	9	16	23	30
S		3	10	17	24	31
S		4	11	18	25	
R		5	12	19	26	
K		6	13	20	27	
J		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	

AGUSTUS 2017

M		6	13	20	27	
S		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	
R	2	9	16	23	30	
K	3	10	17	24	31	
J	4	11	18	25		
S	5	12	19	26		

SEPTEMBER 2017

M		3	10	17	24	
S		4	11	18	25	
S		5	12	19	26	
R		6	13	20	27	
K		7	14	21	28	
J	1	8	15	22	29	
S	2	9	16	23	30	

OKTOBER 2017

M	1	8	15	22	29	
S	2	9	16	23	30	
S	3	10	17	24	31	
R	4	11	18	25		
K	5	12	19	26		
J	6	13	20	27		
S	7	14	21	28		

NOVEMBER 2017

M		5	12	19	26	
S		6	13	20	27	
S		7	14	21	28	
R	1	8	15	22	29	
K	2	9	16	23	30	
J	3	10	17	24		
S	4	11	18	25		

DESEMBER 2017

M		3	10	17	24	31
S		4	11	18	25	
S		5	12	19	26	
R		6	13	20	27	
K		7	14	21	28	
J	1	8	15	22	29	
S	2	9	16	23	30	

JANUARI 2018

M		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	
S	2	9	16	23	30	
R	3	10	17	24	31	
K	4	11	18	25		
J	5	12	19	26		
S	6	13	20	27		

FEBRUARI 2018

M		4	11	18	25	
S		5	12	19	26	
S		6	13	20	27	
R		7	14	21	28	
K	1	8	15	22		
J	2	9	16	23		
S	3	10	17	24		

MARET 2018

M		4	11	18	25	
S		5	12	19	26	
S		6	13	20	27	
R		7	14	21	28	
K	1	8	15	22	29	
J	2	9	16	23	30	
S	3	10	17	24	31	

APRIL 2018

M	1	8	15	22	29	
S	2	9	16	23	30	
S	3	10	17	24		
R	4	11	18	25		
K	5	12	19	26		
J	6	13	20	27		
S	7	14	21	28		

MEI 2018

M		6	13	20	27	
S		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	
R	2	9	16	23	30	
K	3	10	17	24	31	
J	4	11	18	25		
S	5	12	19	26		

JUNI 2018

M		3	10	17	24	
S		4	11	18	25	
S		5	12	19	26	
R		6	13	20	27	
K		7	14	21	28	
J	1	8	15	22	29	
S	2	9	16	23	30	

JULI 2018

M	1	8	15	22	29	
S	2	9	16	23	30	
S	3	10	17	24	31	
R	4	11	18	25		
K	5	12	19	26		
J	6	13	20	27		
S	7	14	21	28		

Libur Hari Besar
Kegiatan MOS DAN MAKESTA
Libur Puasa
Libur Idul Fitri 1437 H
Harlah NU
Ujian Tengah semester
Libur Khusus

Ulangan Umum Bersama (UUB)
Pembagian Raport
Libur Semester Ganjil
Ujian Sekolah (US DAN USBN)
Ujian Nasional (UN) utama
Ujian Nasional (UN) susulan
Libur Semester Genap
Hari Pendidikan Nasional

Kulon Progo, 01 Juli 2017
Kepala Sekolah

H. Rahmat Raharja, S.Pd., M.PdI

Hari Efektif Sekolah : Semester 1 : hari Semester 2 : hari

Libur Hari Besar

17-22 Juli 2017	: Kegiatan PLS dan Makesta IPNU-IPPNU	25 November	: Hari Guru Nasional	14 April 2018	: Isro' Mi'raj Nabi Muhammad SAW
17 Agustus 2017	: HUT Kemerdekaan RI	1 Desember 2017	: Maulid Nabi Muhammad SAW	1 Mei	: Hari Buruh Nasional
1 September 2017	: Hari Raya Idul Adha 1438 H	25 Desember 2017	: Hari Raya Natal	10 Mei 2018	: Kenaikan Isa Al Masih
2-4 September 2017	: Hari Tasrikh	1 Januari 2018	: Tahun Baru Masehi	29 Mei 2018	: Hari Raya Waisak
21 September 2017	: Tahun Baru Hijriah 1439 H	16 Februari 2018	: Tahun Baru Imlek 2569	1 Juni	: Hari Lahir Pancasila
15 Oktober	: Hari Jadi Kabupaten Kulon Progo	17 Maret 2018	: Hari Raya Nyepi Tahun Saka 1940	15-16 Juni 2018	: Hari Raya Idul Fitri
10 November	: Hari Pahlawan	30 Maret 2018	: Wafat Isa Al-Masih		



**LAPORAN PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017**

SMK MA'ARIF 1 WATES

Alamat : Jalan Puntodewo, Gadingan, Wates, Kulon Progo

Kode Etik Guru Indonesia

1. Guru berbakti membimbing anak didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangun yang berjiwa Pancasila.
2. Guru memiliki kejujuran Profesional dalam menerapkan Kurikulum sesuai dengan kebutuhan anak didik masing-masing.
3. Guru mengadakan komunikasi terutama dalam memperoleh informasi tentang anak didik, tetapi menghindarkan diri dari segala bentuk penyalahgunaan.
4. Guru menciptakan suasana kehidupan sekolah dan memelihara hubungan dengan orang tua murid sebaik-baiknya bagi kepentingan anak didik.
5. Guru memelihara hubungan dengan masyarakat disekitar sekolahnya maupun masyarakat yang luas untuk kepentingan pendidikan.
6. Guru secara sendiri-sendiri dan atau bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu Profesi.
7. Guru menciptakan dan memelihara hubungan antara sesama guru baik berdasarkan lingkungan maupun didalam hubungan keseluruhan.
8. Guru bersama-sama memelihara membina dan meningkatkan mutu Organisasi Guru Profesional sebagai sarana pengabdian.
9. Guru melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijaksanaan Pemerintah dalam bidang Pendidikan.

Wates, 1 November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Mahasiswa PLT

Rizki Safitri
NIM. 14520241018



**LAPORAN PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017
SMK MA'ARIF 1 WATES**

Alamat : Jalan Puntodewo, Gadingan, Wates, Kulon Progo

IKRAR GURU INDONESIA

1. Kami Guru Indonesia, adalah insan pendidik bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kami Guru Indonesia, adalah pengemban dan pelaksana cita-cita dan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, pembela dan pengamal Pancasila yang setia pada UUD'45
3. Kami Guru Indonesia, bertekad bulat mewujudkan tujuan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.
4. Kami Guru Indonesia, bersatu dalam wadah organisasi perjuangan Persatuan Guru Republik Indonesia, membina persatuan dan kesatuan bangsa yang berwatak kekeluargaan.
5. Kami Guru Indonesia, menjunjung tinggi kode Etik Guru Indonesia sebagai pedoman tingkah laku profesi dalam pengabdian terhadap Bangsa, Negara serta kemanusiaan.

Wates, 1 November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Mahasiswa PLT

Rizki Safitri
NIM. 14520241018



LAPORAN PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017
SMK MA'ARIF 1 WATES
Alamat : Jalan Puntodewo, Gadingan, Wates, Kulon Progo

TATA TERTIB GURU

1. Berkewajiban datang dan pulang tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan
2. Berbakti membimbing anak didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan yang pancasila.
3. Memiliki kejujuran profesional dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan anak didik masing-masing.
4. Mengadakan komunikasi terutama dalam memperoleh informasi tentang anak didik, tetapi menghindari diri dari segala bentuk penyalahgunaan.
5. Menciptakan suasana kehidupan sekolah dan memelihara hubungan dengan orang tua murid sebaik-baiknya bagi kepentingan anak didik.
6. Memelihara hubungan baik dengan masyarakat disekitar sekolahnya maupun masyarakat yang lebih luas untuk kepentingan pendidikan.
7. Secara sendiri-sendiri dan atau bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu profesinya.
8. Menciptakan dan memelihara hubungan antara sesama guru, baik berdasarkan lingkungan kerja, maupun dalam hubungan keseluruhan.
9. Secara bersama-sama memelihara, membina dan meningkatkan mutu organisasi guru profesional sebagai sarana pengabdian.
10. Melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan.
11. Memberikan teladan dan menjaga nama baik lembaga dan profesi.
12. Meningkatkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

13. Memotivasi peserta didik dalam memanfaatkan waktu untuk belajar diluar jam sekolah.
14. Memberikan keteladanan dalam menciptakan budaya membaca, budaya belajar dan budaya bersih.
15. Bertindak obyektif dan tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, suku, ras, kondisi fisik tertentu atau latar belakang keluarga dan status sosial ekonomi peserta didik dalam pembelajaran.
16. Mentaati tata tertib dan peraturan perundang-undangan, kode etik guru serta nilai-nilai agama dan etika.
17. Berpakaian yang menutup aurat bagi yang beragama Islam dan sesuai norma sosial masyarakat/norma kepatuhan bagi yang beragama lain.
18. Tidak merokok selama berada di lingkungan satuan pendidikan.

Wates, 1 November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing



Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Mahasiswa PLT



Rizki Safitri
NIM. 14520241018



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KULON PROGO
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK MA'ARIF 1 WATES
TEKNOLOGI DAN REKAYASA
TERAKREDITASI - A
NO. ID : 9105063153, SMM ISO 9001



Jl. Puntodewo, Gadingan, Wates, Kulon Progo. Telp. : (0274) 773565. Kode Pos : 55611. Email : smkmf1_wates@yahoo.com

JADWAL PELAJARAN DESAIN GRAFIS DAN SISTEM KOMPUTER

Hari	Jam Ke														
	1	2	3	4		5	6		7	8	9	10		11	12
	07.00-07.45	07.45-08.30	08.30-09.15	09.15-10.15		10.15-11.00	11.00-11.45		12.15-13.00	13.00-13.45	13.45-14.30	14.30-15.15		15.30-16.15	6.15-17.00
SENIN	UPACARA														
SELASA	SKD	SKD					DEGRA		DEGRA	DEGRA	DEGRA	DEGRA			
	X TKR 4	X TKR 4					X TKJ 2		X TKJ 2	X TKJ 2	X TKJ 2	X TKJ 2			
	D21	D21					B24		B24	B24	B24	B24			
RABU															
KAMIS	SIKOM	SIKOM					SKD		DEGRA	DEGRA	DEGRA	DEGRA		DEGRA	DEGRA
	XI TKJ 2	XI TKJ 2					X TKR 4		X TKJ 1	X TKJ 1	X TKJ 1	X TKJ 1		X TKJ 1	X TKJ 2
	B32	B32					D21		B23	B23	B23	B23		B23	B24
JUMAT															
SABTU															

Wates, November 2017

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Mahasiswa PLT

Rizki Safitri
NIM. 14520241018



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KULON PROGO
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK MA'ARIF 1 WATES
TEKNOLOGI DAN REKAYASA
TERAKREDITASI - A
NO. ID : 9105063153, SMM ISO 9001



Management
System
ISO 9001:2008
www.tuv.com
ID 9105068254

Jl. Puntodewo, Gadingan, Wates, Kulon Progo. Telp. : (0274) 773565. Kode Pos : 55611. Email : smkmf1_wates@yahoo.com

JADWAL PIKET MAHASISWA PLT UNY 2017

NO	HARI	SHIFT 1 (07.00 - 12.00)	SHIFT 2 (12.00 - 17.00)
1	Senin	BAKTI FADHOLI	AFDHAL ALFATONY
2	Selasa	RIBUT BAKTI	IRWAN DITA
3	Rabu	SYUKRON NIKKO	BAKTI ZULFIKAR HERJUNA
4	Kamis	RIYAN IRWAN ALFATONY	DITA NIKKO SYUKRON
5	Jumat	ZULFIKAR FITRI RIFKI	RIYAN ENGGAR HERJUNA
6	Sabtu	FADHOLI AFDHAL ENGGAR	RIBUT FITRI

Wates, September 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Asyirudin Achmad, S.Kom.

NIP.-

Mahasiswa PLT

Rizki Safitri

NIM. 14520241018



**LAPORAN PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2017
SMK MA'ARIF 1 WATES**

Alamat : Jalan Puntodewo, Gadingan, Wates, Kulon Progo

AGENDA MENGAJAR

No	Tanggal	Kelas	Jam	Kompetensi Dasar/Indikator/Kegiatan
1	Selasa, 26 September 2017	X TKJ 2	7-11	Pengenalan Grafis Vektor, Kelebihan dan Kekurangan Vektor
2	Kamis, 28 September 2017	XI TKJ 2	1-2	BUS dan Sistem BUS
3	Kamis, 28 September 2017	X TKJ 1	7-11	Pengenalan Grafis Vektor, Kelebihan dan Kekurangan Vektor
4	Selasa, 03 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	Manipulasi Objek Grafis Vektor
5	Kamis, 05 Oktober 2017	XI TKJ 2	1-2	Interkoneksi BUS
6	Kamis, 05 Oktober 2017	X TKJ 1	7-11	Manipulasi Objek Grafis Vektor
7	Selasa, 10 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	Pengenalan Toolbar pada CorelDraw
8	Kamis, 12 Oktober 2017	X TKJ 1	7-11	Pengenalan Toolbar pada CorelDraw
9	Selasa, 17 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	Pengertian Grafis Bitmaps, Kelebihan dan Kekurangan Grafis Bitmaps
10	Kamis, 19 Oktober 2017	XI TKJ 2	1-2	Flowchart

11	Kamis, 19 Oktober 2017	X TKJ 1	7-11	Pengertian Grafis Bitmaps, Kelebihan dan Kekurangan Grafis Bitmaps
12	Selasa, 24 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	WPAP (Seni Pop Art)
13	Kamis, 26 Oktober 2017	XI TKJ 2	1-2	Subroutine
14	Kamis, 26 Oktober 2017	X TKJ 1	7-11	WPAP (Seni Pop Art)
15	Selasa, 31 Oktober 2017	X TKJ 2	7-11	Ulangan Harian
16	Kamis, 02 November 2017	XI TKJ 2	1-2	Ulangan Harian
17	Kamis, 02 November 2017	X TKJ 1	7-11	Ulangan Harian

Wates, November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing



Asyirudin Achmad, S.Kom.

NIP.-

Mahasiswa PLT



Rizki Safitri
NIM. 14520241018

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah : SMK MA'ARIF 1 WATES

Bidang Keahlian : Teknologi Komputer dan Jaringan

Kompetensi Keahlian : Teknologi Komputer dan Jaringan

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Durasi (Waktu) : 72 JP @ 45 menit

Kelas/Semester : X /1

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah

abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor 4.6 Menggunakan	3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor. 3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur. 4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vektor.	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak. 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar vektor. • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja

an perangkat lunak pengolah gambar vektor	4.6.2	Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan.			<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. 	
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	3.7.1	Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor.	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar vektor. • Teknik memanipulasi gambar vektor. 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
4.7	3.7.2	Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.				
Memanipulasi gambar	4.7.1	Membandingkan efek manipulasi pada gambar.				
	4.7.2	Menunjukkan gambar hasil				

vektor dengan menggunakan fitur efek	manipulasi.			<ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. 	
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor. 3.8.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor.	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis vektor. • Mengedit gambar berbasis vektor. 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis vektor. • Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor. • Mengomunikasikan tentang desain 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor	4.8.1 Mensketsa desain gambar. 4.8.2 Menunjukkan desain gambar berbasis vektor.				

				gambar berbasis vektor.	
3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	3.9.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap. 3.9.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak. 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar bitmap. • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	4.9.1 Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vector. 4.9.2 Menunjukkan gambar vector hasil pengolahan.				

3.10	3.10.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap.	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar bitmap. • Teknik memanipulasi gambar bitmap. 	18	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
4.10	3.10.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar. 4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar. 4.10.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.				
3.11	3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap.	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis bitmap. • Mengedit gambar 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis

berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>) 4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)	3.11.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap. 4.11.1 Mensketsa desain gambar. 4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap.	berbasis bitmap.		tentang desain gambar. • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengolah data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap.	Keterampilan: • Pengamatan • Unjuk kerja
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar	3.17.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap	• Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap • Kriteria penilaian		• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaian gambar.	Pengetahuan: • Tes tertulis Keterampilan: • Pengamatan

vektor dan bitmap (<i>raster</i>)	3.17.2 Menyusun kriteria penilaian	penggabungan gambar vektor dan bitmap		<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengolah data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengomunikasikan tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja
	4.17.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap				
4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)	4.17.2 Menyusun laporan penilaian	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun laporan penilaian. 			

Wates, November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing



Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Mahasiswa PLT



Rizki Safitri
NIM. 14520241018

Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Ma'arif 1 Wates
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Mata Pelajaran	: Desain Grafis - Vektor
Kelas/Semester	: X/1
Tahun Pelajaran	: 2017/2018
Alokasi waktu	: 5 x 45 menit
Nilai KKM	: 75

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Keterampilan	Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor
- 4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.6.3 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor.
- 3.6.4 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.
- 4.6.3 Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vektor.
- 4.6.4 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mendapatkan materi pelajaran ini diharapkan siswa dapat:

- 1. Setelah mengkaji berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menyebutkan menjelaskan fitur-fitur pengolah gambar vektor.
- 2. Setelah mengkaji dari berbagai sumber terkait, peserta didik dapat membandingkan gambar berdasarkan fitur.
- 3. Setelah melakukan praktikuk, peserta didik mampu menyajikan gambar vektor yang diolah dari perangkat lunak Corel Draw.

E. Materi Pembelajaran

- Vektor, Kelemahan dan Kelebihan Vektor (terlampir..1)
- Mengolah gambar logo vektor dengan perangkat lunak

- F. Pendekatan, Model dan Metode
- Pendekatan Scientific (Ilmiah)
 - Model : Project Based Learning
 - Metode : Eksplorasi, Tanya Jawab, dan Praktik Langsung

G. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan I

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	10 menit
	a. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas dilanjutkan absensi. b. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang desain grafis misalnya: “Apa yang telah dipelajari kemarin dari Corel Draw?”. c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan vektor yakni: <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian vektor. - Kelebihan Vektor - Kekurangan Vektor - Beberapa Alat Pengolah Vektor 	
2.	Kegiatan Inti	205 menit
	1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kelebihan dan kekurangan vektor dan menjelaskan kegunaan tool yang ada pada labsheet. 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan project kepada siswa untuk membuat logo ubuntu dengan beberapa toolbox dan perpaduan warna yang ada. 3. Mengekplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati kinerja siswa selama siswa mencoba penggunaan toolbox yang ada di Corel Draw. 4. Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kinerjanya dan tanya jawab kegunaan toolbox yang digunakan. 5. Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Guru mebilai hasil kinerja siswa dalam pembatan logo vektor tersebut. 	
3.	Kegiatan Penutup	10 menit
	a. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan	

	<ul style="list-style-type: none"> c. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa e. Guru memberi salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	
--	---	--

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

- 1. Instrumen dan Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Pengetahuan : Tanya Jawab
 - b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan, dan Unjuk Kerja
- 2. Bentuk Penilaian
 - a. Bentuk Instrumen : Tabel Pengamatan
 - b. Instrumen : (Terlampir...2)
- 3. Pedoman Penskoran : (Terlampir....3)

I. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

- a. Media : Laptop, LCD
- b. Alat : Corel Draw
- c. Bahan : Jobsheet (Terlampir....5)
- d. Sumber Belajar : Dikjen Pendidikan SMK. 2013. *Desain Grafis*. Depok: Kemendikbud

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Gadingan, 22 September 2017
Mahasiswa

Asyirudin Achmad, S.Kom

Rizki Safitri
14520241018

Lampiran 1

DESAIN GRAFIS

Rizki Safitri

Pend. Tek Informatika UNY

Apa itu Vektor?

Vektor

- Vektor adalah :Gambar digital dengan penghitungan matematis.
- Gambar vektor umumnya memiliki ukuran yang lebih kecil bila dibandingkan dengan gambar bitmap.
- Aplikasi dan Format-format yang digunakan yakni AI (Adobe Illustrator), CDR (CorelDraw), CMX (Corel Exchange), CGM (Computer Graphics Metafile), DRW (Micrografix Draw), DXF (AutoCad) dan WMF (Windows Metafile).

Kelebihan

- Ukuran file yang dihasilkan kecil, sehingga menghemat memory penyimpanan.
- Objek gambar Vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya.
- Menggambar dan menyunting bentuk Vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan.
- Dapat dicetak pada resolusi tertinggi.

Kekurangan Grafis Berbasis Vektor

- Pemakaian processor yang memakan memori lebih banyak sehingga komputer bekerja menjadi lebih lambat.
- Tidak dapat menghasilkan objek gambar Vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format Bitmap.

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab

Kelas : X TKJ 1

Indikator :

- A. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
- B. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Agus Dwi Kurniawanjati								
2	Agustin Adik Sadtaningrum								
3	Aida Nur Fadhila								
4	Akbar Bayu Pamungkas								
5	Ali Masrukhin								
6	Anggih Yulianto								
7	Anisa Dwi Rahayu								
8	Anna Rahmawati Yuliasuti								
9	Annisa Rachmawati								
10	Aprilia Siska Wahyuningsih								
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid								
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceksono								
13	Bayu Setiyabudi								
14	Budi Hartono								
15	Cahyo Widodo								
16	Candra Budiantoro								
17	Dinda Lukita Sari								
18	Dwi Maryani								
19	Fauzan Galang Mahmuda								
20	Hendra Aji Pangestu								
21	Isni Maulida Istiqomah								
22	Lingga Swari Mahardika								
23	Muhamad Rusdian Listianto								
24	Muhammad Shalihin								
25	Muhammat Dwi Laksono								
26	Naufal Eraus Yasfin								
27	Ratna Wulan Sari								
28	Refi Septianiva								
29	Septiana Dyah Setya Arum								
30	Sugiantoro								
31	Titik Puspitasari								
32	Yunisesa Lestari								
33	Zulfa Tyas Ningrum								

Pedoman Penskoran:

- 1: Kurang Baik
- 2: Cukup Baik
- 3: Baik
- 4: Sangat Baik

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Kelas : X TKJ 2
Indikator :
A. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
B. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adri Pradito								
2	Aldika Apriliya								
3	Aliim Nur Hamidah								
4	Anisa Aprilia Puspita								
5	Anisa Nur Isnaini								
6	Arga Noor Wijayanto								
7	Daffa Imam Santosa								
8	Desta Fiqkria Rismadhani								
9	Dwy Aji Purnomo								
10	Fajri Isna Priadita								
11	Farhan Arizka								
12	Farhan Nur Erwansyah								
13	Huda Rahmat Saputra								
14	Imam Hadi Arifudin								
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto								
16	Luluil Manun								
17	M Nur Ikhsan Assidiq								
18	Mahfud Syaifulloh								
19	Muchlas Rahmat Budiansyah								
20	Muhamad Rohman Nutdin								
21	Nadia Fatika Sari								
22	Oktavira Rahmat Budiansyah								
23	Rayhan Putranto								
24	Reda Dwi Prastia								
25	Rico Hermawan								
26	Septamia Nurul Khasanah								
27	Suniar Citra Kusuma								
28	Torick Hidayatulloh								
29	Wahyu Anton Sudrajat								
30	Widha Yunita Sari								
31	Wisnu Alifianto								
32	Yahya Muhammda Yanuar								
33	Afid Hilmy Azhar								

Pedoman Penskoran:

- 1: Kurang Baik
- 3: Baik
- 2: Cukup Baik
- 4: Sangat Baik

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Materi : Pembuatan Logo Ubuntu
Kelas : X TKJ 1

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Agus Dwi Kurniawanjati					
2	Agustin Adik Sadtaningrum					
3	Aida Nur Fadhila					
4	Akbar Bayu Pamungkas					
5	Ali Masrukhin					
6	Anggih Yulianto					
7	Anisa Dwi Rahayu					
8	Anna Rahmawati Yulastuti					
9	Annisa Rachmawati					
10	Aprilia Siska Wahyuningsih					
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid					
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceaksono					
13	Bayu Setiyabudi					
14	Budi Hartono					
15	Cahyo Widodo					
16	Candra Budiantoro					
17	Dinda Lukita Sari					
18	Dwi Maryani					
19	Fauzan Galang Mahmuda					
20	Hendra Aji Pangestu					
21	Isni Maulida Istiqomah					
22	Lingga Swari Mahardika					
23	Muhamad Rusdian Listianto					
24	Muhammad Shalihin					
25	Muhammat Dwi Laksono					
26	Naufal Eraus Yasfin					
27	Ratna Wulan Sari					
28	Refi Septianiva					
29	Septiana Dyah Setya Arum					
30	Sugiantoro					
31	Titik Puspitasari					
32	Yunisesa Lestari					
33	Zulfa Tyas Ningrum					

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja

Materi : Pembuatan Logo Ubuntu

Kelas : X TKJ 2

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Adri Pradito					
2	Aldika Apriliya					
3	Aliim Nur Hamidah					
4	Anisa Aprilia Puspita					
5	Anisa Nur Isnaini					
6	Arga Noor Wijayanto					
7	Daffa Imam Santosa					
8	Desta Fiqkria Rismadhani					
9	Dwy Aji Purnomo					
10	Fajri Isna Priadita					
11	Farhan Arizka					
12	Farhan Nur Erwansyah					
13	Huda Rahmat Saputra					
14	Imam Hadi Arifudin					
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto					
16	Luluil Manun					
17	M Nur Ikhsan Assidiq					
18	Mahfud Syaifulloh					
19	Muchlas Rahmat Budiansyah					
20	Muhamad Rohman Nutdin					
21	Nadia Fatika Sari					
22	Oktavira Rahmat Budiansyah					
23	Rayhan Putranto					
24	Reda Dwi Prastia					
25	Rico Hermawan					
26	Septamia Nurul Khasanah					
27	Suniar Citra Kusuma					
28	Torick Hidayatulloh					
29	Wahyu Anton Sudrajat					
30	Widha Yunita Sari					
31	Wisnu Alifianto					
32	Yahya Muhammda Yanuar					
33	Afid Hilmy Azhar					

Lampiran 4

PEDOMAN PENSKORAN

Kriteria Penilaian	Deskripsi Kriteria
1	Tidak dapat membuat objek dengan semua toolbox yang ada di Corel Draw.
2	Dapat membuat lingkaran dengan rectangle tool yang ada di Corel Draw.
3	Dapat membuat lingkaran dan persegi sesuai panduan jobsheet.
4	Dapat membuat lingkaran dan persegi yang telah di trim dan membentuk logo ubuntu.
5	Dapat mewarnai area objek yang telah dibuat sesuai panduan jobsheet yang diberikan.

Pedoman Penskoran:

- 1: Sangat Kurang Baik
- 2: Kurang Baik
- 3: Cukup Baik
- 4: Baik
- 5: Sangat Baik

Lampiran 5

Mata Pelajaran : Desain Grafis

Materi : Desain Logo Vektor

A. Kompetensi

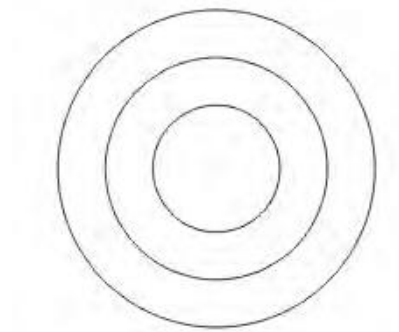
Setelah mengikuti mata pelajaran ini, siswa diharapkan memiliki kemampuan mengkreasi bentuk objek dan warna, serta membuat desain logo.

B. Alat dan Bahan

1. Labsheet
2. PC yang terinstall CorelDraw

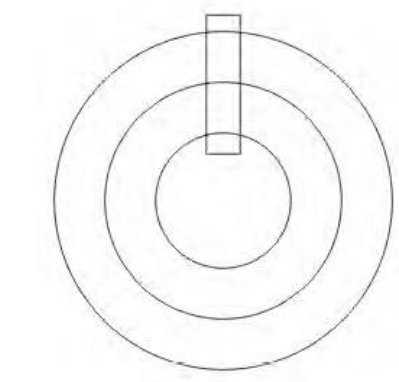
C. Langkah Kerja

1. Buatlah tiga buah lingkaran dengan ukuran dari besar ke semakin kecil 10cm, 7cm, 4cm seperti gambar berikut. Buat dari yang besar terlebih dahulu. Cara membuat lingkaran yang benar dengan menekan CTRL sambil klik drag, kemudian ubah pada property bar.



Gambar Langkah 1

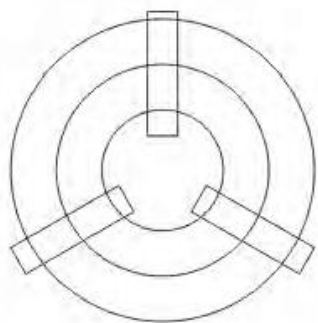
2. Buat persegi panjang dengan Rectangle Tool (F6), panjang ke bawah, dengan ukuran 1 cm pada lebar dan panjangnya menimpa ujung lingkaran paling atas dari yang besar sampai kecil. Posisikan persegi panjang ke tengah-tengah lingkaran dengan memilih lingkaran paling besar dengan **pick tool** sambil menahan tombol **shift** sehingga persegi panjang dan lingkaran terpilih sekaligus. Lalu tekan tombol keyboard C untuk align and Distributed Center. Perhatikan hasilnya:



Gambar Langkah 2

3. Langkah 3

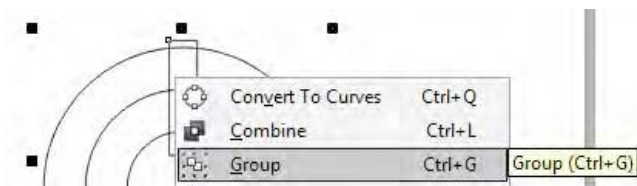
Putar Pesegi ke arah kanan, berhenti pada 240 derajat (lihat pada property bar, angle of rotate) klik kanan pada derajat tersebut sehingga muncul duplikat/copy. Jika kesulitan memakai cara ini dapat juga menggunakan copy dan paste (via klik kanan pada persegi) dan putar menggunakan angle of rotation pada property bar.



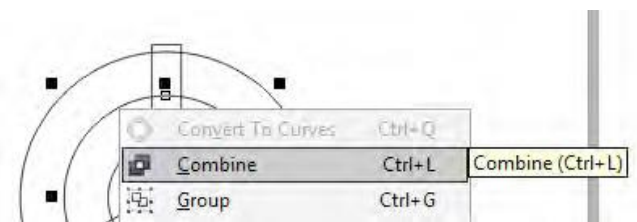
Gambar Langkah 3

4. Langkah 4

Pilih ke semua persegi panjang dengan cara klik dan Shift klik pada setiap persegi dan satukan dengan cara klik kanan pada salah satu persegi yang terpilih dan klik Groups. Pilih lingkaran 7 dan 4 cm dengan cara klik dan shift klik pada lingkaran tersebut, kemudian klik ikon Combine pada property bar.



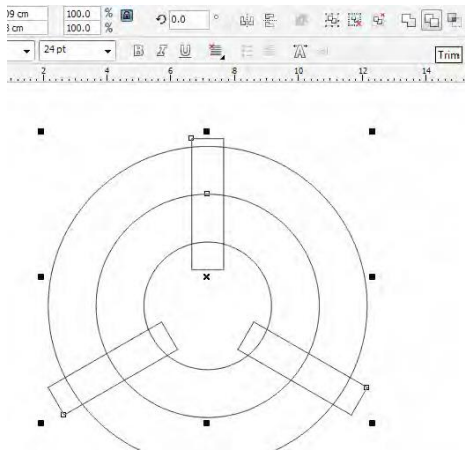
Gambar 4a



Gambar 4b

5. Langkah 5

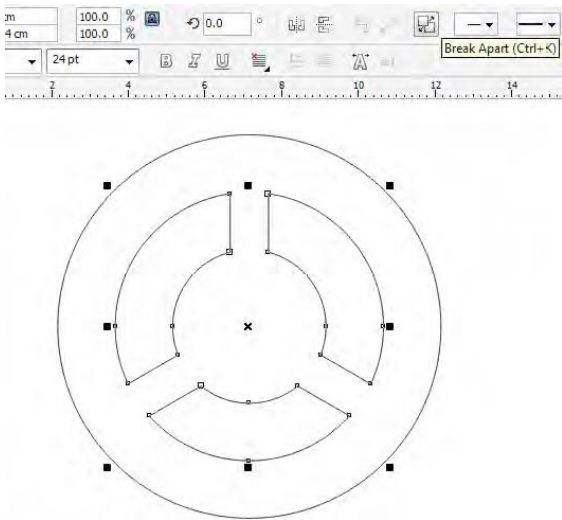
Pilih persegi yang terGroups dan lingkaran yang tercombine (7 dan 4 cm) dengan cara klik salah satu persegi panjang dan shift klik pada lingkaran tercombine menggunakan pick tool. Potong lingkaran tercombine menggunakan Trim pada property bar. Kemudian hapus persegi panjang terGroups dengan cara memilih objek persegi panjang dan tekan Delete pada keyboard.



Gambar Langkah 5

6. Langkah 6

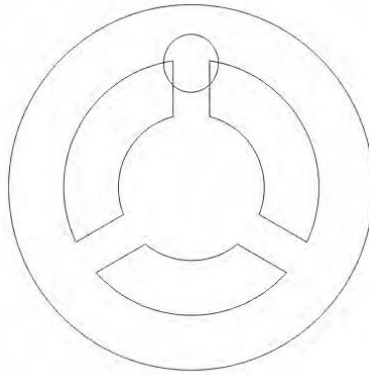
Group persegi empat dihapus. Kemudian pecah lingkaran bagian dalam dari ikatan Combine dengan cara memilih objek lingkaran dalam (4 dan 7 cm yang tercombine dan terpotong) dan klik Menu Arrange > Break Curve Apart (CTRL+K), atau klik ikon Break Curve Apart (CTRL+K) pada Property Bar. Kemudian buat lingkaran lagi dengan ukuran 1.5 cm menggunakan Ellipse Tool (F7)



Gambar Langkah 6

7. Langkah 7

Posisikan lingkaran kecil tersebut (1.5cm) ketengah-tengah lingkaran besar dengan cara klik lingkaran kecil dan shift klik pada lingkaran besar menggunakan pick tool kemudian tekan tombol keyboard C (center). Selanjutnya pindahkan lingkaran kecil (1.5cm) sehingga poros lingkaran kecil berada pada lingkaran medium sambil menekan tombol CTRL. Perbesar View Anda jika kesulitan, dengan cara Zoom In (F2, klik atau klik drag) dan Zoom Out (F3).



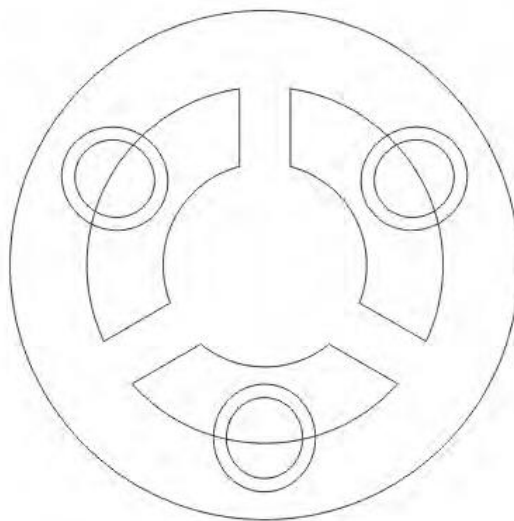
Gambar langkah 7

8. Langkah 8

Buat lingkaran lagi sebesar 2cm melalui duplikat klik kanan lingkaran 1.5cm (Caranya sama dengan langkah 1). Dan jadikan satu dengan memilih dua lingkaran tersebut (2 dan 1.5 cm) klik kanan Groups.

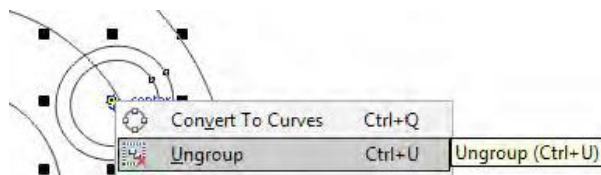
9. Langkah 9

Pindahkan poros lingkaran kecil yang terGroup tersebut ke tengah-tengah lingkaran besar. Duplikat lingkaran tersebut dengan cara memutarinya sesuai derajat yang sama pada langkah 4 tetapi derajat yang dipakai adalah 300, 180, dan 60. Sehingga hasilnya menjadi seperti berikut:



Gambar langkah 9a

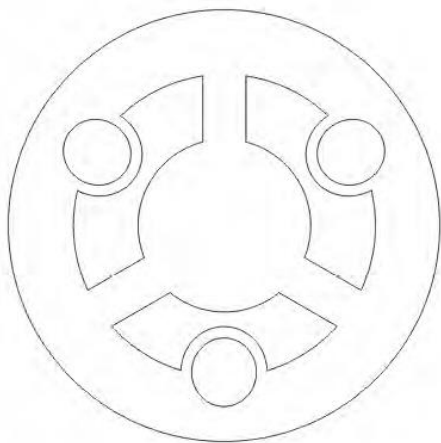
Pisahkan ketiga lingkaran kecil tersebut dari Group dengan cara klik kanan > Ungroup pada setiap lingkaran kecil (2 dan 1.5cm)



Gambar Langkah 9b

10. Langkah 10

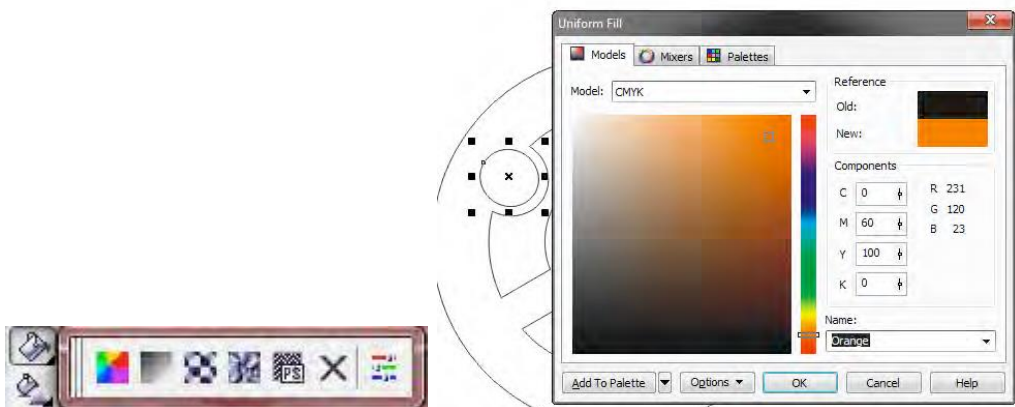
Lakukan pemotongan lingkaran hasil combine dan trim (4 dan 7 cm, yang ada ditengah-tengah) dengan lingkaran 2cm, caranya sama dengan Langkah 6 poin 2 yaitu menggunakan Trim juga ke setiap lingkaran 2cm berada. Jika sudah, dapat bisa menghapus kesemua lingkaran 2 cm. Lihat hasilnya:



Gambar Langkah 10

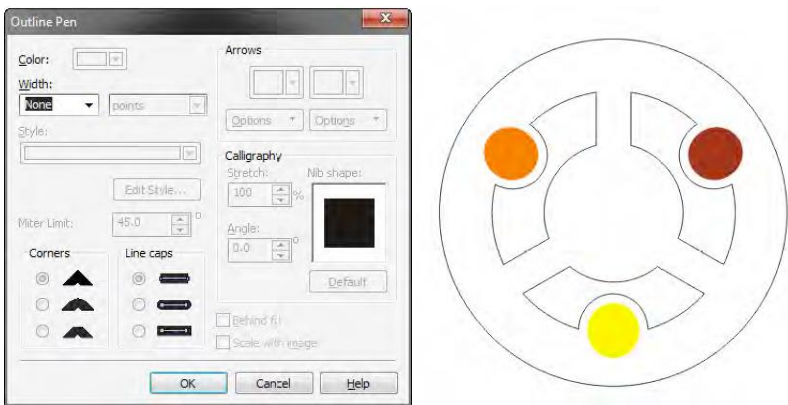
11. Langkah 11

Selanjutnya kita akan mewarnai semua objek yang ada pada langkah diatas. Pada lingkaran kecil diberikan warna Orange, kuning, dan CMYK (33,100,98,1).



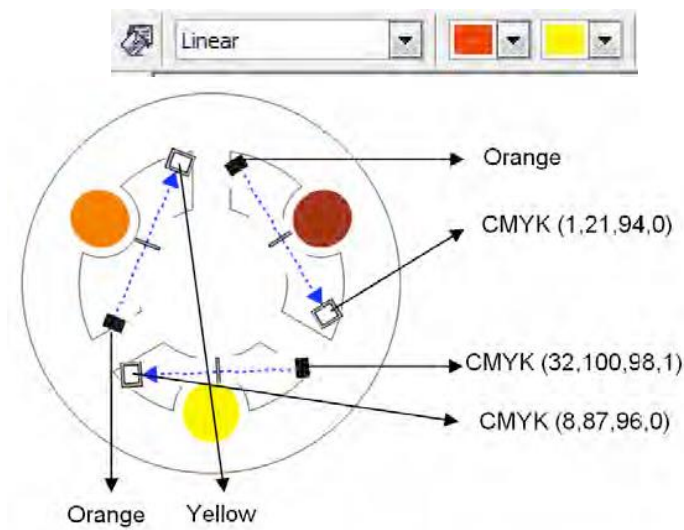
Gambar Langkah 11a

Hilangkan garis Outline dengan memilih lingkaran 1.5 dengan cara klik kanan simbol outline di kanah bawah. Kemudian ubah width menjadi none.



12. Langkah 12

Pada objek tengah hasil trim kita akan buat warna gradasi, menggunakan Interactive Fill (G) dengan klik pada setiap objek yang ada ditengah. Atur warnanya seperti gambar dibawah dan hilangkan outline.



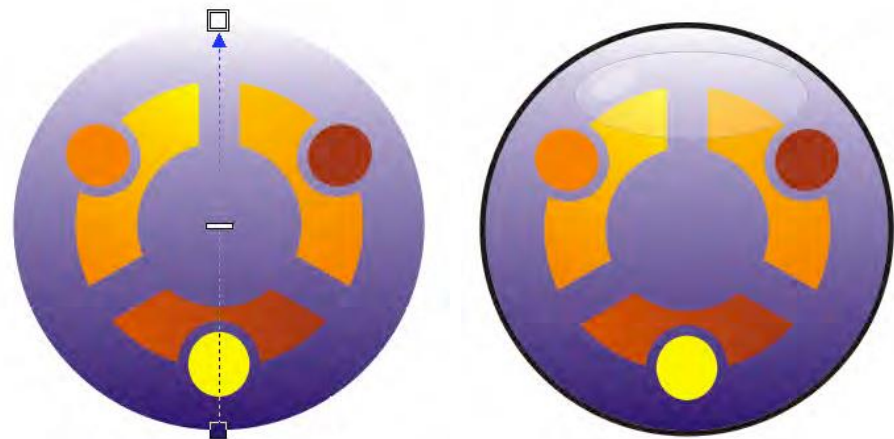
Gambar Langkah 12a



Gambar Langkah 12b

13. Langkah 13

Buat gradasi fountain pada lingkaran besar dengan Interactive Fill Tool (G).



Modifikasi logo ubuntu sesuai dengan kreasi masing-masing. Hasil Akhir:



Gambar Hasil akhir Logo Ubuntu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Ma'arif 1 Wates
Program Studi Keahlian : Teknik Komputer Jaringan
Mata Pelajaran : Desain Grafis - Vektor
Kelas/Semester : X/1
Tahun Pelajaran : 2017/2018
Alokasi waktu : 5 x 45 menit
Nilai KKM : 75

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Keterampilan	Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek.
- 4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.7.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor.
- 3.7.2 Mengintegrasikan fitur manipulasi pada gambar.
- 4.7.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.
- 4.7.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.

D. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendapatkan materi pelajaran ini diharapkan siswa dapat:
- 1. Setelah mengkaji berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menyebutkan manfaat manipulasi gambar vektor.
 - 2. Setelah mengkaji dari berbagai sumber terkait, peserta didik dapat mengetahui teknik manipulasi gambar vektor.
 - 3. Setelah melakukan praktikum, peserta didik mampu menyajikan gambar vektor yang telah dimanipulasi dari perangkat lunak Corel Draw.

E. Materi Pembelajaran

- Penggabungan manipulasi gambar vektor.
- Teknik memanipulasi gambar vektor.

- F. Pendekatan, Model dan Metode
- Pendekatan Scientific (Ilmiah)
 - Model : Project Based Learning
 - Metode : Eksplorasi, Tanya Jawab, dan Praktik Langsung

G. Kegiatan Pembelajaran
 Pertemuan I

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	10 menit
	a. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas dilanjutkan absensi. b. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang desain grafis misalnya: “Apa yang kalian tahu tentang efek manipulasi?”. c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan vektor yakni: <ul style="list-style-type: none"> - Penggabungan manipulasi gambar vektor. - Teknik memanipulasi gambar vektor 	
2.	Kegiatan Inti	205 menit
	1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan penggabungan manipulasi gambar vektor dan bagaimana teknik manipulasi gambar vektor 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan project kepada siswa untuk membuat penggabungan manipulasi gambar vektor dengan beberapa toolbox dan perpaduan warna yang ada. 3. Mengekplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati kinerja siswa selama siswa mencoba penggunaan toolbox yang ada di Corel Draw. 4. Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kinerjanya dan tanya jawab kegunaan toolbox yang digunakan. 5. Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Guru menilai hasil kinerja siswa dalam membuat penggabungan manipulasi gambar vektor tersebut. 	
3.	Kegiatan Penutup	10 menit
	a. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan c. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa	

	e. Guru memberi salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	
--	---	--

- H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan
- Instrumen dan Teknik Penilaian
 - Penilaian Pengetahuan : Tanya Jawab
 - Penilaian Keterampilan : Pengamatan, dan Unjuk Kerja
 - Bentuk Penilaian
 - Bentuk Instrumen : Tabel Pengamatan
 - Instrumen : (Terlampir...2)
 - Pedoman Penskoran : (Terlampir....3)
- I. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar
- Media : Laptop, LCD
 - Alat : Corel Draw
 - Bahan : Powerpoint (Terlampir....1)
 - Sumber Belajar :
 Dikjen Pendidikan SMK. 2013. *Desain Grafis*. Depok: Kemendikbud
 Pemkab Lombok Utara. 2012. *Pelatihan Desain Grafis*. Lombok Utara: Kominfo

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Gadingan, 03 September 2017
Mahasiswa

Asyirudin Achmad, S.Kom

Rizki Safitri
14520241018

Lampiran 1

DESAIN GRAFIS

Rizki Safitri
Pend. Tek Informatika UNY
085741641585

Menggabung Objek

- Penggabungan beberapa objek dapat dilakukan menggunakan perintah Group, Combine dan Weld yang ada pada menu Arrange. Perbedaananya adalah jumlah objek hasil group tidak berubah sedangkan jumlah objek hasil Combine dan Weld berubah menjadi satu objek.
- Perintah Combine dan Weld
- Kombinasi objek merupakan salah satu cara untuk memanipulasi dua atau lebih objek menjadi satu objek berdiri sendiri. Perintah yang digunakan adalah Combine dan Weld yang ada pada menu Arrange.

B. Weld

1. Buatlah Kotak warna kuning dan Lingkaran warna merah.
2. Aturlah posisinya seperti gambar dibawah ini.
3. Blok kedua objek, kemudian dari menu Arrange | Shaping kemudian pilih Weld.

D. Trim

- Perintah Trim yang ada pada menu Arrange berguna untuk mengubah bentuk objek berdasarkan objek lain yang bersinggungan atau bertumpang tindih. Objek yang berubah adalah objek terakhir yang dipilih.
- Langkah-langkahnya :
 1. Buatlah objek kotak warna merah dan lingkaran warna hijau.
 2. Atur posisi objek seperti gambar dibawah ini.
 3. Blok kedua objek, kemudian dari menu Arrange | Shaping kemudian pilih Trim.

Cara Menggabungkan Objek Vektor?

A. Combine

- 1. Buatlah kotak dan lingkaran.
- 2. Atur warna kotak menjadi kuning dan warna lingkaran menjadi merah.
- 3. Atur posisi keduanya seperti gambar dibawah ini :
- 4. Blok kedua objek, kemudian dari menu Arrange pilih Combine.

C. Intersections

- Intersection digunakan untuk membuat objek baru dari dua atau lebih objek yang bersinggungan. Warna fill dan Outline didasarkan objek terakhir dipilih.
- Langkah-langkahnya :
 1. Buatlah sebuah kotak warna kuning dan lingkaran warna hijau.
 2. Blok kedua objek, kemudian dari menu Arrange | Shaping kemudian pilih Intersect.
 3. Setelah selesai, maka akan membuat objek baru dari hasil kedua objek.

E. Fit Text to Path

- Perintah Fit Text to Path yang ada pada menu Text berguna untuk mengatur tampilan teks berdasarkan objek lain.
- Langkah-langkahnya :
 1. Ketiklah teks DCC BANDAR LAMPUNG dengan jenis huruf Arial Black dan size 48 point.
 2. Buatlah sebuah lingkaran dan atur posisinya seperti gambar dibawah ini.
 3. Blok teks DCC BANDAR LAMPUNG dan objek lingkaran.
 4. Pada menu Text pilih Fit Text to Path.
 5. Pada toolbar Distance from path, ubah ukurannya menjadi 0,3" untuk memberi jarak antara lingkaran dan objek.

Langsung Praktik

- Buatlah Logo Kalian sendiri sesuai dengan materi hari ini (menggunakan teknik penggabungan manipulasi vektor)



Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Kelas : X TKJ 1
Indikator :
A. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
B. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Agus Dwi Kurniawanjati								
2	Agustin Adik Sadtaningrum								
3	Aida Nur Fadhila								
4	Akbar Bayu Pamungkas								
5	Ali Masrukhin								
6	Anggih Yulianto								
7	Anisa Dwi Rahayu								
8	Anna Rahmawati Yulastuti								
9	Annisa Rachmawati								
10	Aprilia Siska Wahyuningsih								
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid								
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceaksono								
13	Bayu Setiyabudi								
14	Budi Hartono								
15	Cahyo Widodo								
16	Candra Budiantoro								
17	Dinda Lukita Sari								
18	Dwi Maryani								
19	Fauzan Galang Mahmuda								
20	Hendra Aji Pangestu								
21	Isni Maulida Istiqomah								
22	Lingga Swari Mahardika								
23	Muhamad Rusdian Listianto								
24	Muhammad Shalihin								
25	Muhammat Dwi Laksono								
26	Naufal Eraus Yasfin								
27	Ratna Wulan Sari								
28	Refi Septianiva								
29	Septiana Dyah Setya Arum								
30	Sugiantoro								
31	Titik Puspitasari								
32	Yunisesa Lestari								
33	Zulfa Tyas Ningrum								

Pedoman Penskoran:
1: Kurang Baik 3: Baik
2: Cukup Baik 4: Sangat Baik

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Kelas : X TKJ 2
Indikator :
C. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
D. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adri Pradito								
2	Aldika Apriliya								
3	Aliim Nur Hamidah								
4	Anisa Aprilia Puspita								
5	Anisa Nur Isnaini								
6	Arga Noor Wijayanto								
7	Daffa Imam Santosa								
8	Desta Fiqkria Rismadhani								
9	Dwy Aji Purnomo								
10	Fajri Isna Priadita								
11	Farhan Arizka								
12	Farhan Nur Erwansyah								
13	Huda Rahmat Saputra								
14	Imam Hadi Arifudin								
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto								
16	Luluil Manun								
17	M Nur Ikhsan Assidiq								
18	Mahfud Syaifulloh								
19	Muchlas Rahmat Budiansyah								
20	Muhamad Rohman Nutdin								
21	Nadia Fatika Sari								
22	Oktavira Rahmat Budiansyah								
23	Rayhan Putranto								
24	Reda Dwi Prastia								
25	Rico Hermawan								
26	Septamia Nurul Khasanah								
27	Suniar Citra Kusuma								
28	Torick Hidayatulloh								
29	Wahyu Anton Sudrajat								
30	Widha Yunita Sari								
31	Wisnu Alifianto								
32	Yahya Muhammda Yanuar								
33	Afid Hilmy Azhar								

Pedoman Penskoran:
1: Kurang Baik 3: Baik
2: Cukup Baik 4: Sangat Baik

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Materi : Penggabungan Objek
Kelas : X TKJ 1

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Agus Dwi Kurniawanjati					
2	Agustin Adik Sadtaningrum					
3	Aida Nur Fadhila					
4	Akbar Bayu Pamungkas					
5	Ali Masrukhin					
6	Anggih Yulianto					
7	Anisa Dwi Rahayu					
8	Anna Rahmawati Yuliasuti					
9	Annisa Rachmawati					
10	Aprilia Siska Wahyuningsih					
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid					
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceaksono					
13	Bayu Setiyabudi					
14	Budi Hartono					
15	Cahyo Widodo					
16	Candra Budiantoro					
17	Dinda Lukita Sari					
18	Dwi Maryani					
19	Fauzan Galang Mahmuda					
20	Hendra Aji Pangestu					
21	Isni Maulida Istiqomah					
22	Lingga Swari Mahardika					
23	Muhamad Rusdian Listianto					
24	Muhammad Shalihin					
25	Muhammat Dwi Laksono					
26	Naufal Eraus Yasfin					
27	Ratna Wulan Sari					
28	Refi Septianiva					
29	Septiana Dyah Setya Arum					
30	Sugiantoro					
31	Titik Puspitasari					
32	Yunisesa Lestari					
33	Zulfa Tyas Ningrum					

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Materi : Penggabungan Objek
Kelas : X TKJ 2

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Adri Pradito					
2	Aldika Apriliya					
3	Aliim Nur Hamidah					
4	Anisa Aprilia Puspita					
5	Anisa Nur Isnaini					
6	Arga Noor Wijayanto					
7	Daffa Imam Santosa					
8	Desta Fiqkria Rismadhani					
9	Dwy Aji Purnomo					
10	Fajri Isna Priadita					
11	Farhan Arizka					
12	Farhan Nur Erwansyah					
13	Huda Rahmat Saputra					
14	Imam Hadi Arifudin					
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto					
16	Luluil Manun					
17	M Nur Ikhsan Assidiq					
18	Mahfud Syaifulloh					
19	Muchlas Rahmat Budiansyah					
20	Muhamad Rohman Nutdin					
21	Nadia Fatika Sari					
22	Oktavira Rahmat Budiansyah					
23	Rayhan Putranto					
24	Reda Dwi Prastia					
25	Rico Hermawan					
26	Septamia Nurul Khasanah					
27	Suniar Citra Kusuma					
28	Torick Hidayatulloh					
29	Wahyu Anton Sudrajat					
30	Widha Yunita Sari					
31	Wisnu Alifianto					
32	Yahya Muhammda Yanuar					
33	Afid Hilmy Azhar					

Lampiran 4

PEDOMAN PENSKORAN

Kriteria Penilaian	Deskripsi Kriteria
1	Tidak dapat membuat objek dengan semua toolbox yang ada di Corel Draw.
2	Dapat membuat objek menggunakan tool yang ada di Corel Draw.
3	Dapat membuat menggabungkan objek sesuai panduan jobsheet.
4	Dapat membuat menggabungkan objek dengan beberapa tool seperti trim dan intersection dan membentuk bentuk yang baru
5	Dapat mewarnai area objek yang telah dimanipulasi penggabungannya

Pedoman Penskoran:
1: Sangat Kurang Baik
2: Kurang Baik
3: Cukup Baik
4: Baik
5: Sangat Baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Ma'arif 1 Wates
Program Studi Keahlian : Teknik Komputer Jaringan
Mata Pelajaran : Desain Grafis - Vektor
Kelas/Semester : X/1
Tahun Pelajaran : 2017/2018
Alokasi waktu : 5 x 45 menit
Nilai KKM : 75

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Keterampilan	Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor.
- 4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor.
- 3.8.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor.
- 4.8.1 Mensketsa desain gambar.
- 4.8.2 Menunjukkan desain gambar vektor

D. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendapatkan materi pelajaran ini diharapkan siswa dapat:
- 1. Setelah mengkaji berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menguraikan desain gambar berbasis vektor.
 - 2. Setelah mengkaji dari berbagai sumber terkait, peserta didik dapat mengetahui cara mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor.
 - 3. Setelah melakukan praktikum, peserta didik mampu menyajikan desain gambar vektor.

E. Materi Pembelajaran

- Pembuatan gambar berbasis vektor
- Mengedit gambar berbasis vektor

- F. Pendekatan, Model dan Metode
- Pendekatan Scientific (Ilmiah)
 - Model : Project Based Learning
 - Metode : Eksplorasi, Tanya Jawab, dan Praktik Langsung

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	10 menit
	a. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas dilanjutkan absensi. b. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang desain grafis misalnya: “Apa yang kalian tahu tentang sudah pernah membuat sketsa gambar vektor?”. c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan vektor yakni: <ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan gambar berbasis vektor - Mengedit gambar berbasis vektor 	
2.	Kegiatan Inti	205 menit
	1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan cara pembuatan gambar berbasis vektor 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan project kepada siswa untuk membuat gambar vektor dengan beberapa toolbox dan perpaduan warna yang ada. 3. Mengekplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati kinerja siswa selama siswa mencoba penggunaan toolbox yang ada di Corel Draw. 4. Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kinerjanya dan tanya jawab kegunaan toolbox yang digunakan. 5. Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Guru menilai hasil kinerja siswa dalam membuat penggabungan manipulasi gambar vektor tersebut. 	
3.	Kegiatan Penutup	10 menit
	a. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan c. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa e. Guru memberi salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tanya Jawab
- b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan, dan Unjuk Kerja

2. Bentuk Penilaian

- a. Bentuk Instrumen : Tabel Pengamatan
- b. Instrumen : (Terlampir...2)

3. Pedoman Penskoran : (Terlampir....3)

I. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

- a. Media : Laptop, LCD
- b. Alat : Corel Draw
- c. Bahan : Jobsheet (Terlampir....1)
- d. Sumber Belajar :
Dikjen Pendidikan SMK. 2013. *Desain Grafis*. Depok: Kemendikbud
Pembab Lombok Utara. 2012. Pelatihan Desain Grafis. Lombok Utara:
Kominfo

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Gadingan, September 2017
Guru Mata Pelajaran

Asyirudin Achmad, S.Kom

Rizki Safitri
14520241018

Lampiran 1

Mata Pelajaran : Desain Grafis
Materi : Desain Co-Card

A. Kompetensi

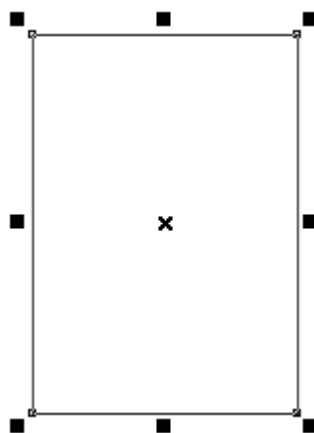
Setelah mengikuti mata pelajaran ini, siswa diharapkan memiliki kemampuan mengkreasikan bentuk objek dan warna, serta membuat desain co-card.

B. Alat dan Bahan


- 1. Labsheet
- 2. PC yang ter-*install* CorelDraw

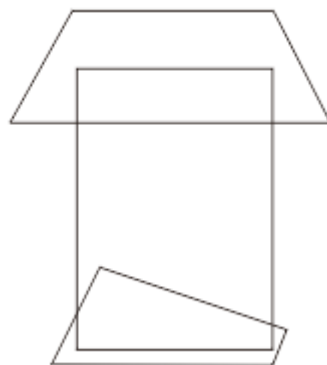
C. Langkah Kerja

- 1. Buatlah persegi panjang ukuran 7x 10 cm





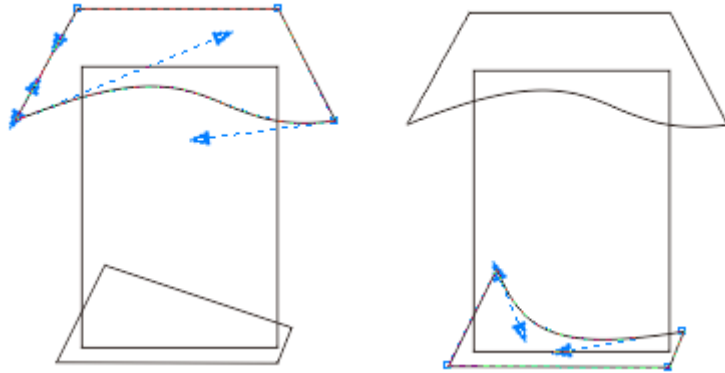
Gambar 1

- 2. Buatlah garis trapesium menggunakan pen tool  seperti gambar berikut ini



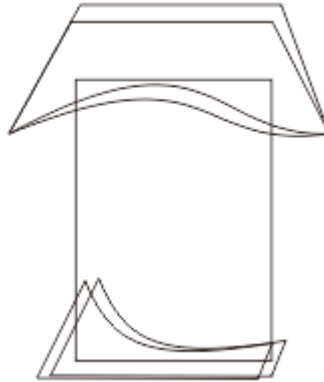
Gambar 2

3. Lengkungkan garis, dengan cara klik objek dan pilih icon shape tool  dan klik  untuk membuat node melengkung. Dan tarik panah ke atas dan bawah seperti gambar berikut ini.



Gambar 3

4. Buat objek menjadi dua, dengan cara duplicate objek menggunakan CTRL+D



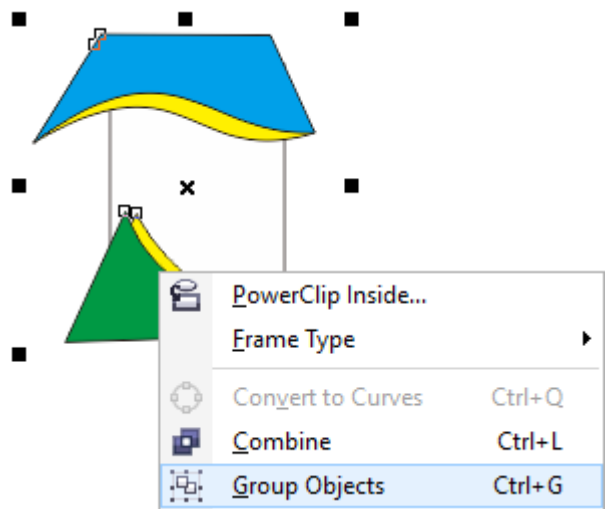
Gambar 4

5. Berilah warna berbeda antar kedua objek agar memudahkan penggabungan objek.




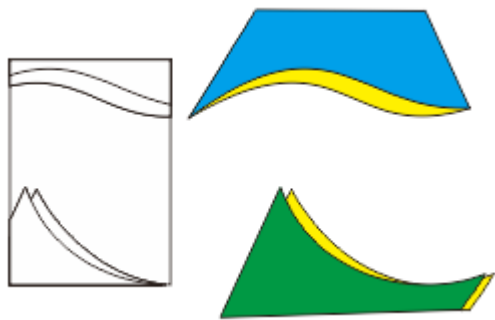
Gambar 5

6. Group objek yang telah diwarnai kecuali persegi panjang. Kalau kesusahan hilangkan persegi panjangnya terlebih dahulu.



Gambar 6

7. Setelah itu blok semua gambar dan klik menu object=> shaping => intersect atau klik langsung icon  interserct. Lalu, hapus bagian yang diwarnai



Gambar 7

8. Masukkan gambar foto, dengan cara File=> import atau CTRL+I




Gambar 8

9. Ambil gambar muka dengan cara membuat persegi di bagian muka lalu blok semua gambar. Klik intersect untuk memisahkan gambar yang dipilih.




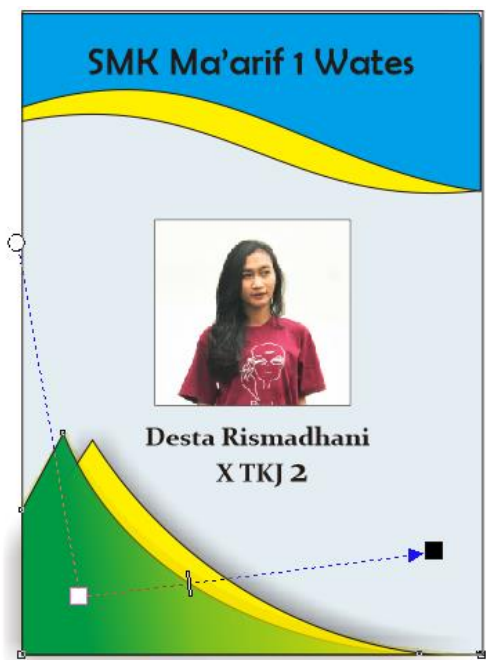
Gambar 9

10. Letakkan gambar di tengah-tengah persegi. Lalu beri tulisan nama dengan cara klik toolbar  text tool. Seperti gambar berikut ini



Gambar 10

11. Buatlah degradasi warna dengan cara klik toolbar  transparency tool



Gambar 11

12. Hasil Jadi Co-Card



Gambar 12

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Kelas : X TKJ 1
Indikator :
A. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
B. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Agus Dwi Kurniawanjati								
2	Agustin Adik Sadtaningrum								
3	Aida Nur Fadhila								
4	Akbar Bayu Pamungkas								
5	Ali Masrukhin								
6	Anggih Yulianto								
7	Anisa Dwi Rahayu								
8	Anna Rahmawati Yulastuti								
9	Annisa Rachmawati								
10	Aprilia Siska Wahyuningsih								
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid								
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceksono								
13	Bayu Setiyabudi								
14	Budi Hartono								
15	Cahyo Widodo								
16	Candra Budiantoro								
17	Dinda Lukita Sari								
18	Dwi Maryani								
19	Fauzan Galang Mahmuda								
20	Hendra Aji Pangestu								
21	Isni Maulida Istiqomah								
22	Lingga Swari Mahardika								
23	Muhamad Rusdian Listianto								
24	Muhammad Shalihin								
25	Muhammat Dwi Laksono								
26	Naufal Eraus Yasfin								
27	Ratna Wulan Sari								
28	Refi Septianiva								
29	Septiana Dyah Setya Arum								
30	Sugiantoro								
31	Titik Puspitasari								
32	Yunisesa Lestari								
33	Zulfa Tyas Ningrum								

Pedoman Penskoran:
1: Kurang Baik 3: Baik
2: Cukup Baik 4: Sangat Baik

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Kelas : X TKJ 2
Indikator :
E. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
F. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adri Pradito								
2	Aldika Apriliya								
3	Aliim Nur Hamidah								
4	Anisa Aprilia Puspita								
5	Anisa Nur Isnaini								
6	Arga Noor Wijayanto								
7	Daffa Imam Santosa								
8	Desta Fiqkria Rismadhani								
9	Dwy Aji Purnomo								
10	Fajri Isna Priadita								
11	Farhan Arizka								
12	Farhan Nur Erwansyah								
13	Huda Rahmat Saputra								
14	Imam Hadi Arifudin								
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto								
16	Luluil Manun								
17	M Nur Ikhsan Assidiq								
18	Mahfud Syaifulloh								
19	Muchlas Rahmat Budiansyah								
20	Muhamad Rohman Nutdin								
21	Nadia Fatika Sari								
22	Oktavira Rahmat Budiansyah								
23	Rayhan Putranto								
24	Reda Dwi Prastia								
25	Rico Hermawan								
26	Septamia Nurul Khasanah								
27	Suniar Citra Kusuma								
28	Torick Hidayatulloh								
29	Wahyu Anton Sudrajat								
30	Widha Yunita Sari								
31	Wisnu Alifianto								
32	Yahya Muhammda Yanuar								
33	Afid Hilmy Azhar								

Pedoman Penskoran:
1: Kurang Baik 3: Baik
2: Cukup Baik 4: Sangat Baik

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Materi : Penggabungan Objek
Kelas : X TKJ 1

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Agus Dwi Kurniawanjati					
2	Agustin Adik Sadtaningrum					
3	Aida Nur Fadhila					
4	Akbar Bayu Pamungkas					
5	Ali Masrukhin					
6	Anggih Yulianto					
7	Anisa Dwi Rahayu					
8	Anna Rahmawati Yulastuti					
9	Annisa Rachmawati					
10	Aprilia Siska Wahyuningsih					
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid					
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceksono					
13	Bayu Setiyabudi					
14	Budi Hartono					
15	Cahyo Widodo					
16	Candra Budiantoro					
17	Dinda Lukita Sari					
18	Dwi Maryani					
19	Fauzan Galang Mahmuda					
20	Hendra Aji Pangestu					
21	Isni Maulida Istiqomah					
22	Lingga Swari Mahardika					
23	Muhamad Rusdian Listianto					
24	Muhammad Shalihin					
25	Muhammat Dwi Laksono					
26	Naufal Eraus Yasfin					
27	Ratna Wulan Sari					
28	Refi Septianiva					
29	Septiana Dyah Setya Arum					
30	Sugiantoro					
31	Titik Puspitasari					
32	Yunisesa Lestari					
33	Zulfa Tyas Ningrum					

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Materi : Penggabungan Objek
Kelas : X TKJ 2

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Adri Pradito					
2	Aldika Apriliya					
3	Aliim Nur Hamidah					
4	Anisa Aprilia Puspita					
5	Anisa Nur Isnaini					
6	Arga Noor Wijayanto					
7	Daffa Imam Santosa					
8	Desta Fiqkria Rismadhani					
9	Dwy Aji Purnomo					
10	Fajri Isna Priadita					
11	Farhan Arizka					
12	Farhan Nur Erwansyah					
13	Huda Rahmat Saputra					
14	Imam Hadi Arifudin					
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto					
16	Luluil Manun					
17	M Nur Ikhsan Assidiq					
18	Mahfud Syaifulloh					
19	Muchlas Rahmat Budiansyah					
20	Muhamad Rohman Nutdin					
21	Nadia Fatika Sari					
22	Oktavira Rahmat Budiansyah					
23	Rayhan Putranto					
24	Reda Dwi Prastia					
25	Rico Hermawan					
26	Septamia Nurul Khasanah					
27	Suniar Citra Kusuma					
28	Torick Hidayatulloh					
29	Wahyu Anton Sudrajat					
30	Widha Yunita Sari					
31	Wisnu Alifianto					
32	Yahya Muhammda Yanuar					
33	Afid Hilmy Azhar					

Lampiran 4

PEDOMAN PENSKORAN

Kriteria Penilaian	Deskripsi Kriteria
1	Tidak dapat membuat objek dengan semua toolbox yang ada di Corel Draw.
2	Dapat membuat objek menggunakan tool yang ada di Corel Draw.
3	Dapat membuat menggabungkan objek sesuai panduan jobsheet.
4	Dapat membuat menggabungkan objek dengan beberapa tool seperti trim dan intersection dan membentuk bentuk yang baru
5	Dapat mewarnai area objek yang telah dimanipulasi penggabungannya

Pedoman Penskoran:
1: Sangat Kurang Baik
2: Kurang Baik
3: Cukup Baik
4: Baik
5: Sangat Baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Ma'arif 1 Wates
Program Studi Keahlian : Teknik Komputer Jaringan
Mata Pelajaran : Desain Grafis - Vektor
Kelas/Semester : X/1
Tahun Pelajaran : 2017/2018
Alokasi waktu : 5 x 45 menit
Nilai KKM : 75

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Keterampilan	Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)
- 4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.9.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.
- 3.9.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.
- 4.9.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar bitmap.
- 4.9.2 Menunjukkan gambar bitmaps hasil pengolahan.

D. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendapatkan materi pelajaran ini diharapkan siswa dapat:
- 1. Setelah mengkaji berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.
 - 2. Setelah mengkaji dari berbagai sumber terkait, peserta didik dapat membandingkan gambar berdasarkan fitur.
 - 3. Setelah melakukan praktikum, peserta didik mampu mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar bitmap.
 - 4. Setelah melakukan praktikum, peserta didik mampu menunjukkan gambar bitmaps hasil pengolahan.

E. Materi Pembelajaran

- Pembuatan gambar berbasis vektor
- Mengedit gambar berbasis vektor.

F. Pendekatan, Model dan Metode

- Pendekatan Scientific (Ilmiah)
- Model : Project Based Learning
- Metode : Eksplorasi, Tanya Jawab, dan Praktik Langsung

G. Kegiatan Pembelajaran
 Pertemuan I

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	10 menit
	a. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas dilanjutkan absensi. b. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang desain grafis misalnya: “Apa yang dapat kita buat dalam aplikasi Corel Draw?”. c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan vektor yakni: <ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan gambar berbasis vektor. - Teknik mengedit gambar berbasis vektor. 	
2.	Kegiatan Inti	205 menit
	1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pembuatan gambar berbasis vektor dan teknik mengedit gambar berbasis vektor. 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan project kepada siswa untuk membuat <i>background name card</i> dengan beberapa toolbox dan perpaduan warna yang ada. 3. Mengekplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati kinerja siswa selama siswa mencoba penggunaan toolbox yang ada di Corel Draw. 4. Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kinerjanya dan tanya jawab kegunaan toolbox yang digunakan. 5. Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Guru menilai hasil kinerja siswa dalam membuat <i>background name card</i> gambar vektor tersebut. 	
3.	Kegiatan Penutup	10 menit
	a. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan c. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa e. Guru memberi salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tanya Jawab
- b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan, dan Unjuk Kerja

2. Bentuk Penilaian

- a. Bentuk Instrumen : Tabel Pengamatan ((Terlampir...2)
- b. Instrumen : (Terlampir...3)

3. Pedoman Penskoran : (Terlampir....4)

I. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

- a. Media : Laptop, LCD
- b. Alat : Corel Draw
- c. Bahan : Powerpoint (Terlampir....1)
- d. Sumber Belajar :
Dikjen Pendidikan SMK. 2013. *Desain Grafis*. Depok: Kemendikbud
Pembab Lombok Utara. 2012. Pelatihan Desain Grafis. Lombok Utara:
Kominfo

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Gadingan, 09 September 2017
Mahasiswa

Asyirudin Achmad, S.Kom

Rizki Safitri
14520241018

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Kelas : X TKJ 1
Indikator :
A. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
B. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Agus Dwi Kurniawanjati								
2	Agustin Adik Sadtaningrum								
3	Aida Nur Fadhila								
4	Akbar Bayu Pamungkas								
5	Ali Masrukhin								
6	Anggih Yulianto								
7	Anisa Dwi Rahayu								
8	Anna Rahmawati Yulastuti								
9	Annisa Rachmawati								
10	Aprilia Siska Wahyuningsih								
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid								
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceaksono								
13	Bayu Setiyabudi								
14	Budi Hartono								
15	Cahyo Widodo								
16	Candra Budiantoro								
17	Dinda Lukita Sari								
18	Dwi Maryani								
19	Fauzan Galang Mahmuda								
20	Hendra Aji Pangestu								
21	Isni Maulida Istiqomah								
22	Lingga Swari Mahardika								
23	Muhamad Rusdian Listianto								
24	Muhammad Shalihin								
25	Muhammat Dwi Laksono								
26	Naufal Eraus Yasfin								
27	Ratna Wulan Sari								
28	Refi Septianiva								
29	Septiana Dyah Setya Arum								
30	Sugiantoro								
31	Titik Puspitasari								
32	Yunisesa Lestari								
33	Zulfa Tyas Ningrum								

Pedoman Penskoran:
1: Kurang Baik 3: Baik
2: Cukup Baik 4: Sangat Baik

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Kelas : X TKJ 2
Indikator :
G. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
H. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adri Pradito								
2	Aldika Apriliya								
3	Aliim Nur Hamidah								
4	Anisa Aprilia Puspita								
5	Anisa Nur Isnaini								
6	Arga Noor Wijayanto								
7	Daffa Imam Santosa								
8	Desta Fiqkria Rismadhani								
9	Dwy Aji Purnomo								
10	Fajri Isna Priadita								
11	Farhan Arizka								
12	Farhan Nur Erwansyah								
13	Huda Rahmat Saputra								
14	Imam Hadi Arifudin								
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto								
16	Luluil Manun								
17	M Nur Ikhsan Assidiq								
18	Mahfud Syaifulloh								
19	Muchlas Rahmat Budiansyah								
20	Muhamad Rohman Nutdin								
21	Nadia Fatika Sari								
22	Oktavira Rahmat Budiansyah								
23	Rayhan Putranto								
24	Reda Dwi Prastia								
25	Rico Hermawan								
26	Septamia Nurul Khasanah								
27	Suniar Citra Kusuma								
28	Torick Hidayatulloh								
29	Wahyu Anton Sudrajat								
30	Widha Yunita Sari								
31	Wisnu Alifianto								
32	Yahya Muhammda Yanuar								
33	Afid Hilmy Azhar								

Pedoman Penskoran:
1: Kurang Baik 3: Baik
2: Cukup Baik 4: Sangat Baik

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Materi : Name Card
Kelas : X TKJ 1

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Agus Dwi Kurniawanjati					
2	Agustin Adik Sadtaningrum					
3	Aida Nur Fadhila					
4	Akbar Bayu Pamungkas					
5	Ali Masrukhin					
6	Anggih Yulianto					
7	Anisa Dwi Rahayu					
8	Anna Rahmawati Yuliasuti					
9	Annisa Rachmawati					
10	Aprilia Siska Wahyuningsih					
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid					
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceksono					
13	Bayu Setiyabudi					
14	Budi Hartono					
15	Cahyo Widodo					
16	Candra Budiantoro					
17	Dinda Lukita Sari					
18	Dwi Maryani					
19	Fauzan Galang Mahmuda					
20	Hendra Aji Pangestu					
21	Isni Maulida Istiqomah					
22	Lingga Swari Mahardika					
23	Muhamad Rusdian Listianto					
24	Muhammad Shalihin					
25	Muhammat Dwi Laksono					
26	Naufal Eraus Yasfin					
27	Ratna Wulan Sari					
28	Refi Septianiva					
29	Septiana Dyah Setya Arum					
30	Sugiantoro					
31	Titik Puspitasari					
32	Yunisesa Lestari					
33	Zulfa Tyas Ningrum					

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Materi : Name Card
Kelas : X TKJ 2

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Adri Pradito					
2	Aldika Apriliya					
3	Aliim Nur Hamidah					
4	Anisa Aprilia Puspita					
5	Anisa Nur Isnaini					
6	Arga Noor Wijayanto					
7	Daffa Imam Santosa					
8	Desta Fiqkria Rismadhani					
9	Dwy Aji Purnomo					
10	Fajri Isna Priadita					
11	Farhan Arizka					
12	Farhan Nur Erwansyah					
13	Huda Rahmat Saputra					
14	Imam Hadi Arifudin					
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto					
16	Luluil Manun					
17	M Nur Ikhsan Assidiq					
18	Mahfud Syaifulloh					
19	Muchlas Rahmat Budiansyah					
20	Muhamad Rohman Nutdin					
21	Nadia Fatika Sari					
22	Oktavira Rahmat Budiansyah					
23	Rayhan Putranto					
24	Reda Dwi Prastia					
25	Rico Hermawan					
26	Septamia Nurul Khasanah					
27	Suniar Citra Kusuma					
28	Torick Hidayatulloh					
29	Wahyu Anton Sudrajat					
30	Widha Yunita Sari					
31	Wisnu Alifianto					
32	Yahya Muhammda Yanuar					
33	Afid Hilmy Azhar					

Lampiran 4

PEDOMAN PENSKORAN

Kriteria Penilaian	Deskripsi Kriteria
1	Tidak dapat membuat <i>name card</i> objek dengan semua toolbox yang ada di Corel Draw.
2	Dapat membuat <i>name card</i> dengan objek menggunakan tool yang ada di Corel Draw.
3	Dapat membuat <i>name card</i> dengan perpaduan penggabungan objek namun tidak presisi.
4	Dapat membuat <i>name card</i> menggabungkan objek dengan beberapa tool dan presisi dalam peletakan objek.
5	Dapat membuat <i>name card</i> menggabungkan objek dengan beberapa tool dan presisi dalam peletakan objek dan mewarnai area objek yang telah dibuat.

Pedoman Penskoran:
1: Sangat Kurang Baik
2: Kurang Baik
3: Cukup Baik
4: Baik
5: Sangat Baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Ma'arif 1 Wates
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Mata Pelajaran	: Desain Grafis - Vektor
Kelas/Semester	: X/1
Tahun Pelajaran	: 2017/2018
Alokasi waktu	: 5 x 45 menit
Nilai KKM	: 75

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Keterampilan	Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)
- 4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.9.3 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.
- 3.9.4 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.
- 4.9.3 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar bitmap.
- 4.9.4 Menunjukkan gambar bitmaps hasil pengolahan.

D. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendapatkan materi pelajaran ini diharapkan siswa dapat:
- 1. Setelah mengkaji berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.
 - 2. Setelah mengkaji dari berbagai sumber terkait, peserta didik dapat membandingkan gambar berdasarkan fitur.
 - 3. Setelah melakukan praktikum, peserta didik mampu mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar bitmap.
 - 4. Setelah melakukan praktikum, peserta didik mampu menunjukkan gambar bitmaps hasil pengolahan.

E. Materi Pembelajaran

- Perangkat lunak pengolah gambar bitmap.
- Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak.

- F. Pendekatan, Model dan Metode
- Pendekatan Scientific (Ilmiah)
 - Model : Project Based Learning
 - Metode : Eksplorasi, Tanya Jawab, dan Praktik Langsung

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	10 menit
	a. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas dilanjutkan absensi. b. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang desain grafis misalnya: “Apa yang dapat kita buat dalam aplikasi Corel Draw?”. c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan vektor yakni: <ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan gambar berbasis vektor. - Teknik mengedit gambar berbasis vektor. 	
2.	Kegiatan Inti	205 menit
	1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pembuatan gambar berbasis vektor dan teknik mengedit gambar berbasis vektor. 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan project kepada siswa untuk membuat <i>background name card</i> dengan beberapa toolbox dan perpaduan warna yang ada. 3. Mengekplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati kinerja siswa selama siswa mencoba penggunaan toolbox yang ada di Corel Draw. 4. Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kinerjanya dan tanya jawab kegunaan toolbox yang digunakan. 5. Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Guru menilai hasil kinerja siswa dalam membuat <i>background name card</i> gambar vektor tersebut. 	
3.	Kegiatan Penutup	10 menit
	a. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan c. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa e. Guru memberi salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tanya Jawab
- b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan, dan Unjuk Kerja

2. Bentuk Penilaian

- a. Bentuk Instrumen : Tabel Pengamatan ((Terlampir...2)
- b. Instrumen : (Terlampir...3)

3. Pedoman Penskoran : (Terlampir....4)

I. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

- a. Media : Laptop, LCD
- b. Alat : Corel Draw
- c. Bahan : Powerpoint (Terlampir....1)
- d. Sumber Belajar :
Dikjen Pendidikan SMK. 2013. *Desain Grafis*. Depok: Kemendikbud
Pembab Lombok Utara. 2012. Pelatihan Desain Grafis. Lombok Utara:
Kominfo

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Gadingan, 09 September 2017
Guru Mata Pelajaran


Asyirudin Achmad, S.Kom

Rizki Safitri
14520241018

Lampiran 1

Computer Graphics

- Terbagi kedalam Dua Model:
- 2 Dimensi = Lebar (x) dan tinggi (y)
- 3 Dimensi = Lebar (x), tinggi (y), dan kedalaman (z)



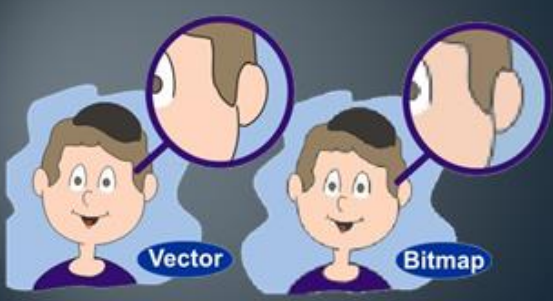
Bitmap

- Gambar bitmap (raster) merupakan gambar yang terbentuk dari kumpulan titik yang disebut dengan pixel (picture element) dalam suatu grid.
- resolution dependent yang berarti kualitas gambar tergantung pada besarnya resolusi.
- Semakin besar resolusinya maka gambar yang dihasilkan akan semakin detail.

Kelebihan Grafis Berbasis Bitmap

1. Pemakaian memory pada processor lebih kecil dibandingkan dengan grafis berbasis Vektor.
2. Dapat ditambahkan efek khusus tertentu sehingga dapat membuat objek tampil sesuai keinginan.
3. Dapat menghasilkan objek gambar Bitmap dari objek gambar Vektor dengan cara mudah dan cepat, mutu hasilnya pun dapat ditentukan.

Vektor Vs. Bitmap



Grafis 2 Dimensi

- Grafik 2D adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang dan lebar.
- Ciri-ciri grafik 2D :
 1. Tampilan gambar flat
 2. Memakai warna dasar
 3. Tidak menggunakan lightning
 4. Biasanya menggunakan shading (bayangan) dan outline



Bitmap (lanj..)


- Aplikasi grafis berbasis bitmap diantaranya : Adobe Photoshop, Corel Photopaint, JASC Paint Shop Pro, Micrografx Picture Publisher, Ulead Photoimpact.
- Format-format yang digunakan : Windows BMP, GIF, JPEG, PNG, Mac PICT, PCX, TIFF dan PSD (Adobe Photoshop).

Kekurangan Grafis Berbasis Bitmap

- Ukuran file dokumen yang dihasilkan besar.
- Objek gambar tersebut memiliki permasalahan ketika diubah ukurannya, khususnya ketika objek gambar diperbesar.
- Efek yang didapat dari objek berbasis Bitmap yakni akan terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah atau lebih tinggi.



BITMAP VS VECTOR



BITMAP	VS	VECTOR
PSD, TIF, JPEG, GIF, BMP	format data	AI, CDR, FH, EPS
Pengaruh perbesaran (ZOOM): pecah, blur atau rusak	resolusi	Pengaruh perbesaran (ZOOM): TIDAK pecah, blur atau rusak
Ukuran penyimpanan relatif besar	besar data	Ukuran penyimpanan relatif kecil
Kumpulan bit yang membentuk sebuah gambar dalam satuan - satuan titik (pixels)	Image	Ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Kelas : X TKJ 1
Indikator :
A. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
B. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Agus Dwi Kurniawanjati								
2	Agustin Adik Sadtaningrum								
3	Aida Nur Fadhila								
4	Akbar Bayu Pamungkas								
5	Ali Masrukhin								
6	Anggih Yulianto								
7	Anisa Dwi Rahayu								
8	Anna Rahmawati Yulastuti								
9	Annisa Rachmawati								
10	Aprilia Siska Wahyuningsih								
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid								
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceksono								
13	Bayu Setiyabudi								
14	Budi Hartono								
15	Cahyo Widodo								
16	Candra Budiantoro								
17	Dinda Lukita Sari								
18	Dwi Maryani								
19	Fauzan Galang Mahmuda								
20	Hendra Aji Pangestu								
21	Isni Maulida Istiqomah								
22	Lingga Swari Mahardika								
23	Muhamad Rusdian Listianto								
24	Muhammad Shalihin								
25	Muhammat Dwi Laksono								
26	Naufal Eraus Yasfin								
27	Ratna Wulan Sari								
28	Refi Septianiva								
29	Septiana Dyah Setya Arum								
30	Sugiantoro								
31	Titik Puspitasari								
32	Yunisesa Lestari								
33	Zulfa Tyas Ningrum								

Pedoman Penskoran:
1: Kurang Baik 3: Baik
2: Cukup Baik 4: Sangat Baik

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Kelas : X TKJ 2
Indikator :
I. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
J. Menyelesaikan tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adri Pradito								
2	Aldika Apriliya								
3	Aliim Nur Hamidah								
4	Anisa Aprilia Puspita								
5	Anisa Nur Isnaini								
6	Arga Noor Wijayanto								
7	Daffa Imam Santosa								
8	Desta Fiqkria Rismadhani								
9	Dwy Aji Purnomo								
10	Fajri Isna Priadita								
11	Farhan Arizka								
12	Farhan Nur Erwansyah								
13	Huda Rahmat Saputra								
14	Imam Hadi Arifudin								
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto								
16	Luluil Manun								
17	M Nur Ikhsan Assidiq								
18	Mahfud Syaifulloh								
19	Muchlas Rahmat Budiansyah								
20	Muhamad Rohman Nutdin								
21	Nadia Fatika Sari								
22	Oktavira Rahmat Budiansyah								
23	Rayhan Putranto								
24	Reda Dwi Prastia								
25	Rico Hermawan								
26	Septamia Nurul Khasanah								
27	Suniar Citra Kusuma								
28	Torick Hidayatulloh								
29	Wahyu Anton Sudrajat								
30	Widha Yunita Sari								
31	Wisnu Alifianto								
32	Yahya Muhammda Yanuar								
33	Afid Hilmy Azhar								

Pedoman Penskoran:
1: Kurang Baik 3: Baik
2: Cukup Baik 4: Sangat Baik

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Materi : Name Card
Kelas : X TKJ 1

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Agus Dwi Kurniawanjati					
2	Agustin Adik Sadtaningrum					
3	Aida Nur Fadhila					
4	Akbar Bayu Pamungkas					
5	Ali Masrukhin					
6	Anggih Yulianto					
7	Anisa Dwi Rahayu					
8	Anna Rahmawati Yuliasuti					
9	Annisa Rachmawati					
10	Aprilia Siska Wahyuningsih					
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid					
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceaksono					
13	Bayu Setiyabudi					
14	Budi Hartono					
15	Cahyo Widodo					
16	Candra Budiantoro					
17	Dinda Lukita Sari					
18	Dwi Maryani					
19	Fauzan Galang Mahmuda					
20	Hendra Aji Pangestu					
21	Isni Maulida Istiqomah					
22	Lingga Swari Mahardika					
23	Muhamad Rusdian Listianto					
24	Muhammad Shalihin					
25	Muhammat Dwi Laksono					
26	Naufal Eraus Yasfin					
27	Ratna Wulan Sari					
28	Refi Septianiva					
29	Septiana Dyah Setya Arum					
30	Sugiantoro					
31	Titik Puspitasari					
32	Yunisesa Lestari					
33	Zulfa Tyas Ningrum					

Lampiran 3

PENILAIAN KETRAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Materi : Name Card
Kelas : X TKJ 2

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Adri Pradito					
2	Aldika Apriliya					
3	Aliim Nur Hamidah					
4	Anisa Aprilia Puspita					
5	Anisa Nur Isnaini					
6	Arga Noor Wijayanto					
7	Daffa Imam Santosa					
8	Desta Fiqkria Rismadhani					
9	Dwy Aji Purnomo					
10	Fajri Isna Priadita					
11	Farhan Arizka					
12	Farhan Nur Erwansyah					
13	Huda Rahmat Saputra					
14	Imam Hadi Arifudin					
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto					
16	Luluil Manun					
17	M Nur Ikhsan Assidiq					
18	Mahfud Syaifulloh					
19	Muchlas Rahmat Budiansyah					
20	Muhamad Rohman Nutdin					
21	Nadia Fatika Sari					
22	Oktavira Rahmat Budiansyah					
23	Rayhan Putranto					
24	Reda Dwi Prastia					
25	Rico Hermawan					
26	Septamia Nurul Khasanah					
27	Suniar Citra Kusuma					
28	Torick Hidayatulloh					
29	Wahyu Anton Sudrajat					
30	Widha Yunita Sari					
31	Wisnu Alifianto					
32	Yahya Muhammda Yanuar					
33	Afid Hilmy Azhar					

Lampiran 4

PEDOMAN PENSKORAN

Kriteria Penilaian	Deskripsi Kriteria
1	Tidak dapat membuat <i>name card</i> objek dengan semua toolbox yang ada di Corel Draw.
2	Dapat membuat <i>name card</i> dengan objek menggunakan tool yang ada di Corel Draw.
3	Dapat membuat <i>name card</i> dengan perpaduan penggabungan objek namun tidak presisi.
4	Dapat membuat <i>name card</i> menggabungkan objek dengan beberapa tool dan presisi dalam peletakan objek.
5	Dapat membuat <i>name card</i> menggabungkan objek dengan beberapa tool dan presisi dalam peletakan objek dan mewarnai area objek yang telah dibuat.

Pedoman Penskoran:
1: Sangat Kurang Baik
2: Kurang Baik
3: Cukup Baik
4: Baik
5: Sangat Baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Ma'arif 1 Wates
Program Studi Keahlian : Teknik Komputer Jaringan
Mata Pelajaran : SK – Struktur Interkoneksi Bus
Kelas/Semester : XI/1
Tahun Pelajaran : 2017/2018
Alokasi waktu : 2 x 45 menit
Nilai KKM : 75

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Keterampilan	Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.3 Memahami struktur dan interkoneksi bus.
- 4.3 Menggunakan struktur dan interkoneksi bus untuk membuat jaringan.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Menjelaskan struktur dan interkoneksi bus.
- 4.3.1 Menunjukkan struktur dan interkoneksi bus untuk membuat jaringan.

D. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendapatkan materi pelajaran ini diharapkan siswa dapat:
- 1. Setelah mengkaji berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menganalisis jenis dan karakteristik BUS.
 - 2. Setelah mengkaji dari berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menyajikan struktur dan interkoneksi bus untuk membuat jaringan.

E. Materi Pembelajaran

- BUS
- Kelebihan dan Kekurangan Multiplexed BUS
- Jenis dan fungsi masing-masing bus (terlampir..1)

F. Pendekatan, Model dan Metode

- Pendekatan Scientific (Ilmiah)
- Model : Discovery Learning
- Metode : Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	10 menit
	<p>a. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas dilanjutkan absensi.</p> <p>b. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang sistem komputer misalnya: “Apa yang telah dipelajari kemarin dari sistem komputer?”.</p> <p>c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.</p> <p>d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan struktur dan interkoneksi bus yakni:</p> <ul style="list-style-type: none">- BUS- Kelebihan dan Kekurangan Multiplexed BUS- Jenis dan fungsi masing-masing bus	
2.	Kegiatan Inti	205 menit
	<p>1. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menayangkan gambar tentang diagram alir BUS di dalam CPU. <p>2. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru mengajukan pertanyaan terkait tayangan/gambar atau teks pembelajaran tentang Struktur dan Interkoneksi Bus. <p>3. Mengekplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuat skema inerkoneksi Bus (hubungan CPU, Memori, dan Input-Output dalam bentuk minimal sistem).• Mengeksplorasi sistem dan fungsi Bus. <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengelompokkan dan menganalisis sistem bus sesuai dengan fungsinya (data, address dan control bus). <p>5. Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none">• Mempresentasikan skema interkoneksi bus (hubungan antara CPU, Memori, dan Input-Output dalam bentuk minimal sistem).	
3.	Kegiatan Penutup	10 menit
	<p>a. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>c. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap</p>	

	kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa e. Guru memberi salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	
--	---	--

- H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan
1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan : Tanya Jawab

b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan atau *checklist*
2. Bentuk Penilaian

a. Bentuk Instrumen : Tabel Pengamatan

b. Instrumen : (Terlampir...2)
3. Pedoman Penskoran : (Terlampir....3)
- I. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar
- a. Media : Laptop, LCD

b. Alat : PowerPoint

c. Bahan : PowerPoint

d. Sumber Belajar : Puspanda Hatta, dkk. 2013. *Sistem Komputer*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Gadingan, September 2017
Mahasiswa

Asyirudin Achmad, S.Kom

Rizki Safitri
14520241018

Lampiran 1

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengetahui jenis-jenis bus
- Siswa dapat mengetahui fungsi-fungsi bus

BUS

- Bus merupakan lintasan komunikast yang menghubungkan dua atau lebih komponen komputer atau media transmisi yang dapat digunakan bersama oleh sejumlah perangkat yang terhubung padanya.Karena digunakan bersama, diperlukan aturan main agar tidak terjadi tabrakan data atau kerusakan data yang ditransmisikan.Walaupun digunakan bersama namun dalam satu waktu hanya ada sebuah perangkat yang dapat menggunakan bus.



Jenis dan Karakteristik Bus

- Berdasarkan jenis busnya (Stalling, 1997, hal. 84), bus dibedakan menjadi bus yang khusus menyalurkan data tertentu, misalnya paket data saja atau alamat saja, jenis ini disebut dedicated bus. Namun apabila bus dilalukan informasi yang berbeda baik data, alamat maupun sinyal kontrol dengan metode mulipleks data maka bus ini disebut multiplexed bus.



dedicated bus



multiplexed bus

Keuntungan Multiplexed Bus

- hanya memerlukan seluran sedikit sehingga dapat menghemat tempat

Kerugian Multiplexed Bus

- kecepatan transfer data menurun dan diperlukan mekanisme yang komplek untuk mengurai data yang telah dimultipleks.

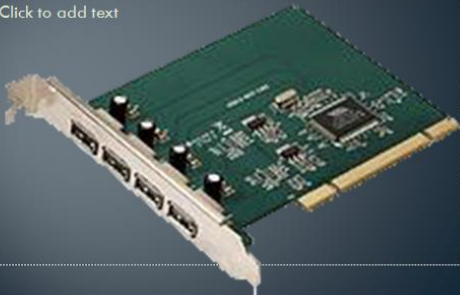
Jenis bus yang lainnya pada komputer adalah sebagai

1. Bus PCI



2. Bus USB

- Click to add text



3. Bus SCSI (Small Computer System Interface

- Click to add



4. Bus Fire Wire

- Click to add



Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Indikator :
A. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
B. Menyelesaikn tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Bubuhkan tanda v pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

Pedoman Penskoran:

- 1: Kurang Baik
- 2: Cukup Baik
- 3: Baik
- 4: Sangat Baik

Lampiran 3

No	Soal	Jawaban	SKOR
1	Apa yang dimaksud dengan BUS?	Bus merupakan lintasan komunikasi yang menghubungkan dua atau lebih komponen komputer.	1
2	Sebutkan Manfaat Multiplexed BUS?	Hanya memerlukan seluran sedikit sehingga dapat menghemat tempat	1
3	Sebutkan Kekurangan Multiplexed BUS?	Kecepatan transfer data menurun dan diperlukan mekanisme yang kompleks untuk mengurai data yang telah dimultipleks.	1
4	Sebutkan (2) Macam Jenis BUS?	BUS PCI, USB, SCSI, Fire Wire	2
Jumlah Skor			5
$Nilai = \frac{JmlSkor}{SkorMaksimal} \times 100$			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Ma'arif 1 Wates
Program Studi Keahlian : Teknik Komputer Jaringan
Mata Pelajaran : SK – Struktur Interkoneksi Bus
Kelas/Semester : XI/1
Tahun Pelajaran : 2017/2018
Alokasi waktu : 2 x 45 menit
Nilai KKM : 75

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Keterampilan	Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.3 Memahami struktur dan interkoneksi bus.
- 4.3 Menggunakan struktur dan interkoneksi bus untuk membuat jaringan.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.2 Menjelaskan struktur dan interkoneksi bus.
- 4.3.1 Menunjukkan struktur dan interkoneksi bus untuk membuat jaringan.

D. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendapatkan materi pelajaran ini diharapkan siswa dapat:
- 1. Setelah mengkaji berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menganalisis Sistem BUS (Address, Data, Control Bus).
 - 2. Setelah mengkaji dari berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menyajikan struktur dan interkoneksi bus untuk membuat jaringan.

E. Materi Pembelajaran

- Sistem Bus (Address, Data, Control Bus)
- Skema interkoneksi bus(hubungan antara CPU, Memori, dan Input-Output dalam bentuk minimal sistem) (terlampir..1)

F. Pendekatan, Model dan Metode

- Pendekatan Scientific (Ilmiah)
- Model : Discovery Learning
- Metode : Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	10 menit
	<p>a. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas dilanjutkan absensi.</p> <p>b. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang sistem komputer misalnya: “Apa yang telah dipelajari kemarin dari sistem komputer?”.</p> <p>c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.</p> <p>d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan struktur dan interkoneksi bus yakni:</p> <ul style="list-style-type: none">- Sistem Bus (Adress, Data, Control Bus)- Skema interkoneksi bus(hubungan antara CPU, Memori, dan Input-Output dalam bentuk minimal sistem)	
2.	Kegiatan Inti	205 menit
	<p>1. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menayangkan gambar tentang Sistem BUS. <p>2. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru mengajukan pertanyaan terkait tayangan mengenai Sistem Bus. <p>3. Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuat skema interkoneksi Bus (hubungan CPU, Memori, dan Input-Output dalam bentuk minimal sistem).• Mengeksplorasi sistem dan fungsi Bus. <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengelompokkan dan menganalisis sistem bus sesuai dengan fungsinya (data, address dan control bus). <p>5. Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none">• Mempresentasikan skema interkoneksi bus (hubungan antara CPU, Memori, dan Input-Output dalam bentuk minimal sistem).	
3.	Kegiatan Penutup	10 menit
	<p>a. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>c. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p>	

	d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa e. Guru memberi salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	
--	--	--

- H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan
1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan : Tanya Jawab

b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan atau *checklist*
2. Bentuk Penilaian

a. Bentuk Instrumen : Tabel Pengamatan

b. Instrumen : (Terlampir...2)
3. Pedoman Penskoran : (Terlampir....3)
- I. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar
- a. Media : Laptop, LCD

b. Alat : PowerPoint

c. Bahan : PowerPoint

d. Sumber Belajar : Puspanda Hatta, dkk. 2013. *Sistem Komputer*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Gadingan,

Mahasiswa

September 2017

Asyirudin Achmad, S.Kom

Rizki Safitri

14520241018

Lampiran 1

TUJUAN PEMBELAJARAN


- Siswa dapat mengetahui Sistem BUS
- Siswa dapat mengetahui fungsi-fungsi bus

Click to add title



Sistem BUS

- Bus merupakan lintasan komunikasi yang menghubungkan dua atau lebih komponen komputer.
- Karena digunakan bersama, diperlukan aturan main agar tidak terjadi tabrakan data atau kerusakan data yang ditransmisikan. Walaupun digunakan bersama namun dalam satu waktu hanya ada sebuah perangkat yang dapat menggunakan bus.



Click to add title

- Sebuah bus biasanya terdiri atas beberapa saluran. Sebagai contoh bus data terdiri atas 8 saluran sehingga dalam satu waktu dapat mentransfer data 8 bit.
- Jenis BUS berdasarkan Fungsi:
 1. Data bus,
 2. Address bus
 3. Control bus.

A. Data Bus

- Berfungsi untuk mentransfer data, membawa data dari dan ke perangkat atau periferal
- Terdiri atas beberapa jalur penghantar 8, 16, 32 bahkan 64 bahkan jalur paralel
- Data ditransmisikan dalam dua arah, yaitu dari CPU atau mikroprosesor ke unit memori atau modul I/O
- Semakin lebar BUS maka semakin besar data yang dapat ditransfer sekali waktu

B. Address Bus (Bus Alamat)

- Membawa informasi untuk mengetahui lokasi suatu perangkat atau periferal
- Untuk menentukan rute data, bersumber darimana tujuannya kemana
- Bersifat search, CPU memberikan alamat yang bertujuan untuk menentukan periferal yang dituju
- Jumlah alamat yang dapat dituju pada bus alamat adalah sebanyak 2^n jumlah jalur bus alamat.

C. Control Bus

- Berfungsi untuk mensinkronkan proses penerimaan dan pengiriman data.
- Untuk mengatur memori atau port agar siap ditulis atau dibaca.
- Sinyal kontrol : RD, WR IO/M.
- Sinyal read dan write: untuk mengakses data ke dan dari perangkat.

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

Sikap : Tanggung Jawab
Indikator :
A. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
B. Menyelesaikn tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Bubuhkan tanda v pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

Pedoman Penskoran:

- 1: Kurang Baik
- 2: Cukup Baik
- 3: Baik
- 4: Sangat Baik

Lampiran 3

No	Soal	Jawaban	SKOR
1	Apa yang dimaksud dengan Sistem BUS?	Rangkaian lintasan komunikasi yang menghubungkan dua atau lebih komponen komputer.	1
2	Sebutkan Jenis Bus Berdasarkan Fungsi?	Jenis BUS berdasarkan Fungsi: 1. Data bus, 2. Address bus 3. Control bus.	3
3	Jelaskan Masing-masing jenis Bus Berdasarkan Fungsi?	1. Data Bus berfungsi untuk mentransfer data, membawa data dari dan ke perangkat atau periferal 2. Address Bus berfungsi membawa informasi untuk mengetahui lokasi suatu perangkat atau periferal 3. Control Bus Berfungsi untuk mensinkronkan proses penerimaan dan pengiriman data.	3
Jumlah Skor			7
$Nilai = \frac{JmlSkor}{SkorMaksimal} \times 100$			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Ma'arif 1 Wates
Program Studi Keahlian : Teknik Komputer Jaringan
Mata Pelajaran : Sistem Komputer – Flowchart
Kelas/Semester : XI/1
Tahun Pelajaran : 2017/2018
Alokasi waktu : 2 x 45 menit
Nilai KKM : 75

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Keterampilan	Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.3 Memahami dan menganalisis kaidah dan simbol-simbol yang digunakan pada flowchart atau struktogram.
- 4.3 Menggunakan kaidah dan simbol-simbol yang digunakan pada flowchart atau struktogram untuk memecahkan masalah.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.3 Menjelaskan kaidah dan simbol-simbol yang digunakan pada flowchart atau struktogram untuk memecahkan masalah.
- 4.3.2 Menunjukkan kaidah dan simbol-simbol yang digunakan pada flowchart atau struktogram untuk memecahkan masalah.

D. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendapatkan materi pelajaran ini diharapkan siswa dapat:
- 1. Setelah mengkaji berbagai sumber terkait, peserta didik dapat menjelaskan kaidah dan simbol-simbol yang digunakan pada flowchart atau struktogram untuk memecahkan masalah.
 - 2. sumber terkait, peserta didik dapat menunjukkan kaidah dan simbol-simbol yang digunakan pada flowchart atau struktogram untuk memecahkan masalah.

E. Materi Pembelajaran

- Simbol blok dan fungsinya
- Simbol cabang tunggal dan fungsinya
- Simbol cabang rangkap dan fungsinya

- Simbol pengulangan bersyarat (tanpa syarat dan fungsinya)
- Simbol program bagian (subroutine) dan fungsinya
- Penerapan simbol atau simbol-simbol untuk memecahkan masalah (dimulai dari kasus sehari-hari)..... (terlampir..1)

- F. Pendekatan, Model dan Metode
- Pendekatan Scientific (Ilmiah)
 - Model : Discovery Learning
 - Metode : Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	7 menit
	a. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas dilanjutkan absensi. b. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang sistem komputer misalnya: “Apa yang telah dipelajari kemarin dari sistem komputer?”. c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan struktur dan interkoneksi bus yakni: <ul style="list-style-type: none"> - Simbol blok dan fungsinya - Simbol cabang tunggal dan fungsinya - Simbol cabang rangkap dan fungsinya - Simbol pengulangan bersyarat (tanpa syarat dan fungsinya) - Simbol program bagian (subroutine) dan fungsinya - Penerapan simbol atau simbol-simbol untuk memecahkan masalah (dimulai dari kasus sehari-hari) 	
2.	Kegiatan Inti	35 menit
	1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tayangan proses pemecahan masalah (contoh kasus) dengan menggunakan simbol-simbol flowchart atau struktogram. 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan terkait tayangan proses pemecahan masalah (contoh kasus) dengan menggunakan simbol-simbol flowchart atau struktogram. 3. Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Membuat simbol-simbol yang digunakan pada flowchart atau struktogram. 4. Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan dan menganalisa simbol-simbol yang digunakan dalam flowchart atau 	

	struktogram. 5. Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan hasil pemecahan masalah dalam bentuk flowchart atau struktogram. 	
3.	Kegiatan Penutup	3 menit
	a. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan c. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa e. Guru memberi salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	

- H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan
1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan : Tugas

b. Penilaian Keterampilan : Pengamatan atau *checklist*
2. Bentuk Penilaian

a. Bentuk Instrumen : Tabel Pengamatan

b. Instrumen : (Terlampir...2)
3. Pedoman Penskoran : (Terlampir....3)
- I. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar
- a. Media : Laptop, LCD, Papan Tulis

b. Alat : PowerPoint

c. Bahan : PowerPoint

d. Sumber Belajar : Puspanda Hatta, dkk. 2013. *Sistem Komputer*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Gadingan, 14 September 2017

Mahasiswa

Asyirudin Achmad, S.Kom

Rizki Safitri

14520241018

Lampiran 1

TUJUAN PEMBELAJARAN

- * Siswa dapat memahami dan menganalisis kaidah dan simb yang digunakan pada flowchart atau struktogram.
- * Siswa dapat menggunakan kaidah dan simbol-simbol yang digunakan pada flowchart atau struktogram untuk memecah masalah

GAMBARAN

Ada beberapa kaidah dan simbol-simbol yang digunakan pada Flowchart

- Simbol blok dan fungsinya
- Simbol cabang tunggal dan fungsinya
- Simbol cabang rangkap dan fungsinya
- Simbol pengulangan bersyarat dan fungsinya
- Simbol program bagian (subroutine) dan fungsinya
- Penerapan simbol atau simbol-simbol untuk memecahkan masalah (dimulai dari kasus sehari-hari)

Flowchart (Bagan Alir)

Merupakan sebuah bagan yang menunjukkan **aliran** logar dan menampilkan langkah-langkah **penyelesaian suatu masalah**

Alasan Menggunakan Flowchart:

- 1. Dokumentasi Proses agar lebih terorganisir
- 2. Petunjuk untuk memecahkan masalah agar runtut
- 3. Pemrograman (garis besar program yang akan dibuat)
- 4. Mengomunikasikan hal-hal prosedural

Simbol-simbol Flowchart

Bagan Alir tersusun dari berbagai simbol yang berbeda u merepresentasikan input, proses dan output yang berbeda. Setiap simbol memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing

Carilah Nama dan Fungsi simbol berikut in

Contoh Permasalahan

1. Sarapan adalah salah satu hal yang penting yang d siswa lakukan sebelum berangkat ke sekolah. Sarapan memberi kn nutrisi pada otak, yang akan meml mempermudah menerima pelajaran. Oleh karena itu, bias siswa yang mempunyai kebiasaan sarapan akan memp prestasi lebih baik daripada siswa yang tidak sarapan.

- Lihatlah makanan pada meja makan, apakah tersedia tidak?
- Jika tersedia, sarapan dapat dimulai. Jika tidak, membuat atau membeli sarapan.

Periksa apakah tersedia bahan makanan yang dapat dir jika ingin membuat sarapan.

Lampiran 2

PENILAIAN SIKAP

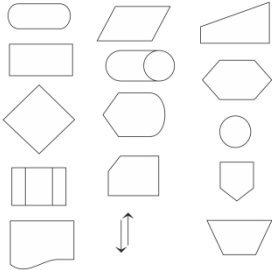
Sikap : Tanggung Jawab
Indikator :
A. Menyelesaikan tugas sesuai perintah guru
B. Menyelesaikn tugas sampai dengan selesai

No	Nama Siswa	Indikator							
		1				2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Bubuhkan tanda V pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

Pedoman Penskoran:
1: Kurang Baik
2: Cukup Baik
3: Baik
4: Sangat Baik

Lampiran 3

No	Soal	Jawaban	SKOR
1	<p>Carilah Nama dan Fungsi simbol berikut ini</p> <div></div>	<p>1. Terminator menandai awal dan akhir sebuah flowchart</p> <p>2. Proses proses yang dilaksanakan pada tahapan tertentu</p> <p>3. Keputusan pengambilan keputusan terhadap suatu kondisi.</p> <p>4. Subproses simbol proses yang dapat dibuat menjadi lebih detail menjadi bagian-bagian proses (subproses) yang lain</p> <p>5. Dokumen menunjukkan penggunaan dokumen terkait, misalnya berupa masukan atau hasil dari proses</p> <p>6. Data Simbol ini menyatakan data tertentu yang terkait pada sebuah flowchart</p> <p>7. Pangkalan Data Simbol ini menunjukkan pemaikaian database pada sebuah flowchart</p> <p>8. Tampilan menyatakan peralatan output, misalnya layar tv</p> <p>9. Kartu menyatakan kartu, dapat digunakan unutm masukan dan keluaran.</p> <p>10. Petunjuk Alir</p>	30

		<p>Simbol ini digunakan untuk menghubungkan setiap langkah dalam flowchart, dan menunjukkan kemana arah aliran diagram</p> <p>11. Masukan Manual Simbol ini merepresentasikan masukan yang dapat dilihat secara manual</p> <p>12. Operasi Manual Simbol ini merepresentasikan operasi yang dapat dilihat secara manual</p> <p>13. Persiapan Simbol merepresentasikan persiapan yang dapat dilakukan sebelum menuju ke langkah berikutnya</p> <p>14. Konektor</p> <p>a. On-Page digunakan sebagai titik awal penghubung suatu langkah (biasanya pada satu halaman yang sama).</p> <p>b. Off-Page digunakan sebagai titik temu penghubung suatu langkah (dari on-page, dan biasanya terdapat pada halaman yang berbeda).</p>	
2	<p>Buatlah flowchart penyelesaian masalah berikut ini;</p> <ul style="list-style-type: none">• Lihatlah makanan pada meja makan, apakah tersedia atau tidak?• Jika tersedia, sarapan dapat dimulai. Jika tidak, ingin membuat atau membeli sarapan.• Periksa apakah tersedia bahan makanan yang dapat dimasak jika ingin membuat sarapan.	<pre>graph TD Start([mulai]) --> CheckFood[Periksa makanan] CheckFood --> Decision1{Sarapan tersedia?} Decision1 -- Ya --> Sarapan[Sarapan] Decision1 -- Tidak --> Decision2{Masak dahulu?} Decision2 -- Ya --> MakeBreakfast1[Buat Sarapan] Decision2 -- Tidak --> Decision3{Bahan tersedia?} Decision3 -- Ya --> MakeBreakfast2[Buat Sarapan] Decision3 -- Tidak --> NoBreakfast[Tidak Sarapan] MakeBreakfast1 --> Sarapan MakeBreakfast2 --> Sarapan NoBreakfast --> End([selesai]) Sarapan --> End</pre>	10
Jumlah Skor			40
$Nilai = \frac{JmlSkor}{SkorMaksimal} \times 100$			

Lampiran 16. Daftar Presensi Peserta Didik

DAFTAR PRESENSI PESERTA DIDIK (XI TKJ 2)

Kelas XI		TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN - 2									F/8/WKS 1/6 26 Februari 2010 SMK MA'ARIF 1 WATES		
Nomor		Nama Siswa	PERTEMUAN								KET		
Urut	Induk		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	S	I	A
1	10066	R. ABRAR ANAS FEBRIANSYAH		V	I	Kunjungan Industri	V	A	V				
2	10419	AHMAD KURNIAWAN		V	V		V	V	V				
3	10420	AHMAD MUWAFIQ N		V	V		V	V	V				
4	10421	ARDITYA FEBRITAMA		V	V		V	V	V				
5	10422	ARIF YULIYANTO		I	V		V	V	V				
6	10425	DAFFI IRFAN ARDANA		V	V		V	V	V				
7	10426	DANAR VIRDYA PUTRA		V	V		V	V	V				
8	10427	DEASY NUR SETIAWATI		V	V		V	V	V				
9	10428	FANISSA AFRI DAMAYANTI		V	V		V	V	V				
10	10430	IMAS MASROFAH		V	V		V	V	V				
11	10431	ISNA INDRAWATI		V	V		V	V	V				
12	10432	LAILA KHAIRUNNISA		V	V		V	V	V				
13	10433	LUSIANA YUNIAWATI		V	V		V	V	V				
14	10434	MELIA NANDA WIKITAVIANI		V	V		V	V	V				
15	10435	MUHAMMAD RIDWAN		V	V		V	V	V				
16	10436	NOVITA DWI RAHAYU		V	V		V	V	V				

17	10437	NUR CAHYA WIBAWA		V	V		V	V	A				
18	10440	PUNGGUH REZAWAN		V	V		V	V	V				
19	10441	RISKA DEVI OCTAVIANI		V	V		V	V	V				
20	10443	RUSLAN ADI SAPUTRO		V	V		V	V	V				
21	10444	NUR CAHYO WAHYU N		V	V		V	V	S				
22	10445	ROHMAN ALQALBI		V	V		I	V	S				
23	10446	SANTUN ROHMANTO		V	V		A	S	V				
24	10447	SURYANINGTYAS P		V	V		V	V	V				
TANGGAL			21-Sep	28-Sep	05-Okt		19-Okt	26-Okt	02-Nov	09-Nov			

Wates, November 2017

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Mahasiswa PLT



Rizki Safitri
NIM. 14520241018

DAFTAR PRESENSI PESERTA DIDIK (X TKJ 1)

Kelas X	TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN - 1									F/8/WKS 1/6 26 Februari 2010 SMK MA'ARIF 1 WATES		
Nomor Urut	Nama Siswa	PERTEMUAN								KET		
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	S	I	A
1	Agus Dwi Kurniawanjati		V	V	V	V	V	V				
2	Agustin Adik Sadtaningrum		V	V	V	V	V	V				
3	Aida Nur Fadhila		V	V	V	V	V	V				
4	Akbar Bayu Pamungkas		V	V	V	V	V	V				
5	Ali Masrukhin		V	V	V	V	V	V				
6	Anggih Yulianto		A	A	A	V	V	V				
7	Anisa Dwi Rahayu		V	V	V	V	V	V				
8	Anna Rahmawati Yuliasuti		V	V	V	V	V	V				
9	Annisa Rachmawati		V	V	V	V	V	V				
10	Aprilia Siska Wahyuningsih		V	V	V	V	V	V				
11	Arvian Ibrahim Nur Wakhid		V	V	V	V	V	V				
12	Bagaz Kynoe Dyaz Wieceksono		V	V	V	V	V	V				
13	Bayu Setiyabudi		V	V	V	V	V	V				
14	Budi Hartono		V	V	V	V	V	V				
15	Cahyo Widodo		V	V	V	V	V	V				
16	Candra Budiantoro		V	V	V	V	V	V				
17	Dinda Lukita Sari		V	V	V	V	V	V				
18	Dwi Maryani		V	V	V	V	V	V				
19	Fauzan Galang Mahmuda		V	V	V	V	V	V				

20	Hendra Aji Pangestu		V	V	V	V	V	V				
21	Isni Maulida Istiqomah		V	V	V	V	V	V				
22	Lingga Swari Mahardika		S	A	V	A	A	A				
23	Muhamad Rusdian Listianto		V	V	V	V	V	V				
24	Muhammad Shalihin		V	V	V	V	V	V				
25	Muhammat Dwi Laksono		I	A	I	V	V	S				
26	Naufal Eraus Yasfin		V	V	V	V	V	V				
27	Ratna Wulan Sari		V	V	V	V	V	V				
28	Refi Septianiva		V	V	V	V	V	V				
29	Septiana Dyah Setya Arum		V	V	V	V	V	V				
30	Sugiantoro		V	V	V	V	V	V				
31	Titik Puspitasari		V	V	V	V	V	V				
32	Yunisesa Lestari		V	V	V	V	V	V				
33	Zulfa Tyas Ningrum		V	V	V	V	V	V				
TANGGAL		21-Sep	28-Sep	05-Okt	12-Okt	19-Okt	26-Okt	02-Nov	09-Nov			

Wates, November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing



Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Mahasiswa PLT



Rizki Safitri
NIM. 14520241018

DAFTAR PRESENSI PESERTA DIDIK (X TKJ 2)

Kelas X	TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN - 2									F/8/WKS 1/6 26 Februari 2010 SMK MA'ARIF 1 WATES		
Nomor Urut	Nama Siswa	PERTEMUAN								KET		
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	S	I	A
1	Adri Pradito		V	V	V	V	V	V				
2	Aldika Apriliya		V	V	V	V	V	V				
3	Aliim Nur Hamidah		V	V	V	I	V	V				
4	Anisa Aprilia Puspita		V	I	V	V	V	V				
5	Anisa Nur Isnaini		V	V	V	V	V	V				
6	Arga Noor Wijayanto		V	V	V	V	V	V				
7	Daffa Imam Santosa		V	V	V	I	V	V				
8	Desta Fiqria Rismadhani		A	I	A	A	A	A				
9	Dwy Aji Purnomo		V	V	V	I	V	V				
10	Fajri Isna Priadita		V	V	V	S	V	V				
11	Farhan Arizka		V	V	V	V	V	V				
12	Farhan Nur Erwansyah		V	V	V	V	V	V				
13	Huda Rahmat Saputra		V	V	V	V	V	V				
14	Imam Hadi Arifudin		V	V	V	V	V	V				
15	Kurniawan Caesar Dwi Marwanto		V	V	V	V	V	V				
16	Luluil Manun		V	V	V	V	V	V				
17	M Nur Ikhsan Assidiq		V	V	V	V	V	V				
18	Mahfud Syaifulloh		V	V	V	V	V	V				
19	Muchlas Rahmat Budiansyah		V	V	S	V	V	V				
20	Muhamad Rohman Nutdin		V	V	V	V	V	V				

21	Nadia Fatika Sari		S	V	V	V	V	V				
22	Oktavira Rahmat Budiansyah		V	V	S	V	V	V				
23	Rayhan Putranto		V	V	V	V	V	V				
24	Reda Dwi Prastia		V	V	V	V	V	V				
25	Rico Hermawan		V	V	V	I	V	V				
26	Septamia Nurul Khasanah		V	V	V	V	V	V				
27	Suniar Citra Kusuma		V	I	V	S	V	V				
28	Torick Hidayatulloh		V	V	V	S	V	V				
29	Wahyu Anton Sudrajat		V	V	V	V	V	V				
30	Widha Yunita Sari		V	V	V	V	V	V				
31	Wisnu Alifianto		V	V	V	V	V	V				
32	Yahya Muhammda Yanuar		V	S	S	V	V	V				
33	Afid Hilmy Azhar		V	V	V	V	V	V				
TANGGAL		19-Sep	26-Sep	03-Okt	10-Okt	17-Okt	24-Okt	31-Okt	07-Nov			

Wates, November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing



Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Mahasiswa PLT



Rizki Safitri
NIM. 14520241018



Ulangan Harian (UH)
Tahun Ajaran 2017/2018
Mata Pelajaran : Desain Grafis
Kelas : X TKJ

Nama :
No Absen :

PETUNJUK:

Berilah tanda (X) pada jawaban!

A. Pilihan Ganda

1. Seseorang yang ahli dalam bidang desain disebut..
 - a. Aktor
 - b. Desainer
 - c. Kurator
 - d. Editor
 - e. Desainator
2. Desain grafis mengenal dua macam tipe image ,yaitu bitmap dan vektor. Yang dimaksud tipe vektor adalah
 - a. Image terbentuk dari kurva yang diwarnai
 - b. Image terbentuk dari titik-titik warna/pixel
 - c. Image terbentuk dari warna dasar hitam dan putih
 - d. Image terbentuk dari gambar yang diolah
 - e. Image terbentuk dari gambar yang sudah jadi
3. Gambar yang disusun berupa garis dan kurva secara matematis disebut gambar...
 - a. Vector
 - b. Grafis
 - c. Bitmap
 - d. Piksel
 - e. Objek
4. Sebuah foto yang dihasilkan dari kamera HP merupakan contoh image bertipe...
 - a. Vektor
 - b. Bitmap
 - c. RGB
 - d. Lab Color
 - e. Grayscale
5. Sebuah gambar jika diperbesar akan tetap kelihatan solid, tidak kabur dan pecah, merupakan ciri-ciri image yang bertipe.....
 - a. Vektor
 - b. Bitmap
 - c. RGB
 - d. CMYK
 - e. JPEG
6. Ctrl+D adalah shortcut pada keyboard untuk...
 - a. Memisahkan gambar
 - b. Menduplikat gambar
 - c. Memotong gambar
 - d. Menggabungkan gambar
 - e. Mengcopy gambar
7. Berikut adalah kelebihan grafis vektor.....
 - a. Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien
 - b. Objek gambar dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya
 - c. Dapat dicetak pada resolusi tertinggi
 - d. Memiliki kualitas lebih bagus dibanding bitmap
 - e. Semua benar
8. Kekurangan dari sebuah gambar yang dibuat dengan metode Bitmap adalah
 - a. Jika diperbesar akan terlihat jelas dan bagus
 - b. Jika diperkecil warna gambar akan pecah

- c. Gambar akan pecah bila di zoom
 - d. Gambar akan pecah Jika dicetak dengan tinta berwarna
 - e. Gambar memakai banyak memori dalam hard disk
9. Di bawah ini yang merupakan format file dari desain grafis vektor adalah..
- a. *.psd
 - b. *.bmp
 - c. *.jpg
 - d. *.cdr
 - e. *.efs

10. Perhatikan gambar-gambar berikut



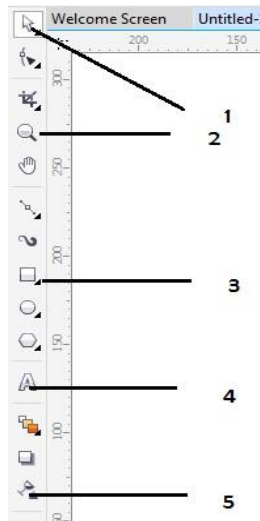
Bentuk objek tersebut menggunakan pola keseimbangan.....

- a. Asimetris
 - b. Radial simetris
 - c. Simetris
 - d. Mirip
 - e. Radial balance
11. Gambaran perbandingan antara objek terkecil terhadap keseluruhannya disebut . . .
- a. Penekanan
 - b. Emphasis
 - c. Proporsi
 - d. Irama
 - e. Keseimbangan
12. Perubahan dari satu warna ke warna yang lainnya dalam satu bidang obyek disebut dengan . . .
- a. Gradasi warna
 - b. Warna Solid
 - c. Web safe color
 - d. RGB
 - e. Color viewer
13. Mode warna untuk memberi warna hitam dan putih saja pada objek adalah...
- a. CMYK color
 - b. RGB color
 - c. Grayscale
 - d. Bitmap
 - e. Lab color
14. Salah satu software aplikasi grafis yang digunakan untuk mengolah gambar tipe vector adalah....
- a. CorelDraw
 - b. Paint
 - c. Corel Photopaint

- d. Adobe Photoshop
 - e. Photo Impact
15. Area CorelDraw yang menampilkan judul gambar saat ini dibuka adalah....
- a. Menu Bar
 - b. Title Bar
 - c. Scroll Bar
 - d. Property Bar
 - e. Tool Bar
16. Untuk memasukan gambar pada CorelDraw menggunakan....
- a. Insert
 - b. Paste
 - c. Insert Picture
 - d. Import
 - e. Export
17. Tool yang digunakan untuk memindahkan / menggerakan objek disebut.....
- a. Rectangle tool
 - b. Ellipse tool
 - c. Polygon tool
 - d. Pick tool
 - e. Freehand pick
18. Berikut ini adalah menu yang terdapat di aplikasi corel draw, kecuali...
- a. File
 - b. View
 - c. Window
 - d. Table
 - e. Mailing
19. Untuk menggabungkan teks dengan objek berupa garis atau bidang dimana teks nampak mengikuti bentuk garis atau bidang dapat dilakukan dengan perintah....
- a. klik Text > Format Text
 - b. klik Text > Fit Text To Path
 - c. klik Text > Edit Text
 - d. klik Text > Insert Character
 - e. klik Text > View
20. Cara cepat yang dapat dilakukan untuk melakukan penggandaan sebuah objek adalah
- a. Pilih copy objek kemudian pilih paste objek
 - b. Ctrl+C kemudian pilih Ctrl+V
 - c. Tekan secara bersama-sama Ctrl+D
 - d. Tekan secara bersama-sama Alt+D
 - e. Tekan secara bersama-sama Ctrl+V

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan benar !

1. Sebutkan dan jelaskan fungsi dari tool box berikut



2. Jelaskan bagaimana langkah-langkah membuat objek menjadi seperti gambar berikut ini dengan menggunakan fungsi penggabungan (combine)



3. Jelaskan perbedaan Grafis Bitmaps dan Vektor (menurut format data, resolusi, besar data, image)?
4. Sebutkan kekurangan dan kelebihan Grafis Berbasis Vektor ?
5. Bandingkan perbedaan tipe bitmaps jpeg, png, dan gif?

-Selamat Mengerjakan -

Diverifikasi,
Guru Pembimbing

Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Disusun Oleh

Rizki Safitri
NIM. 14520241018

DAFTAR NILAI SISWA

Satuan Pendidikan : SMK Ma'arif 1 Wates
Nama Tes : Ulangan Harian
Mata Pelajaran : Desain Grafis
Kelas/Program : X TKJ 2
Tanggal Tes : 7 November 2017
Pokok Bahasan/Sub : Vektor dan Bitmaps


KKM
75


No	Nama Peserta	L/P	Hasil Tes Objektif (50%)			Nilai Tes Essay (50%)	Nilai Akhir	Predikat	Keterangan
			Benar	Salah	Nilai				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Adri Pradito	L	6	14	30,00	78,85	54,42	C-	Belum tuntas
2	Aldika Apriliya	P	15	5	75,00	92,31	83,65	A-	Tuntas
3	Aliim Nur Hamidah	P	15	5	75,00	92,31	83,65	A-	Tuntas
4	Anisa Aprilia Puspita	P	10	10	50,00	84,62	67,31	B-	Belum tuntas
5	Anisa Nur Isnaini	P	13	7	65,00	80,77	72,88	B	Belum tuntas
6	Arga Noor Wijayanto	L	12	8	60,00	71,15	65,58	B-	Belum tuntas
7	Daffa Imam Santosa	L	9	11	45,00	92,31	68,65	B-	Belum tuntas
8	Desta Fiqkria Rismadhani	P							
9	Dwy Aji Purnomo	L	9	11	45,00	80,77	62,88	C+	Belum tuntas
10	Fajri Isna Priadita	L	8	12	40,00	88,46	64,23	C+	Belum tuntas
11	Farhan Arizka	L	8	12	40,00	88,46	64,23	C+	Belum tuntas
12	Farhan Nur Erwansyah	L	7	13	35,00	84,62	59,81	C	Belum tuntas
13	Huda Rahmat Saputra	L	6	14	30,00	65,38	47,69	D+	Belum tuntas
14	Imam Hadi Arifudin	L	11	9	55,00	84,62	69,81	B-	Belum tuntas
15	Kurniawan Caesar Dwi M	L	9	11	45,00	69,23	57,12	C	Belum tuntas
16	Luluil Manun	P	13	7	65,00	86,54	75,77	B+	Tuntas
17	M Nur Ikhsan Assidiq	L	16	4	80,00	100,00	90,00	A	Tuntas
18	Mahfud Syaifulloh	L	12	8	60,00	100,00	80,00	B+	Tuntas
19	Muchlas Rahmat Budiansyah	L	-	-	-	-	-	-	-
20	Muhamad Rohman Nutdin	L	10	10	50,00	76,92	63,46	C+	Belum tuntas
21	Nadia Fatika Sari	P	7	13	35,00	90,38	62,69	C+	Belum tuntas
22	Oktavira Rahma Mulia	P	7	13	35,00	92,31	63,65	C+	Belum tuntas
23	Rayhan Putranto	L	10	10	50,00	84,62	67,31	B-	Belum tuntas
24	Reda Dwi Prastia	L	10	10	50,00	73,08	61,54	C+	Belum tuntas
25	Rico Hermawan	L	-	-	-	-	-	-	-
26	Septamia Nurul Khasanah	P	12	8	60,00	92,31	76,15	B+	Tuntas
27	Suniar Citra Kusuma	P	12	8	60,00	90,38	75,19	B+	Tuntas
28	Torick Hidayatulloh	L	12	8	60,00	82,69	71,35	B	Belum tuntas
29	Wahyu Anton Sudrajat	L	12	8	60,00	86,54	73,27	B	Belum tuntas
30	Widha Yunita Sari	P	13	7	65,00	84,62	74,81	B	Belum tuntas
31	Wisnu Alifianto	L	14	6	70,00	65,38	67,69	B-	Belum tuntas
32	Yahya Muhammda Yanuar	L	12	8	60,00	92,31	76,15	B+	Tuntas
33	Afid Hilmy Azhar	L	-	-	-	-	-	-	-
34									
35									
36									
37									
38									

39									
40									
41									
42									
43									
44									
45									
46									
47									
48									
49									
50									
- Jumlah peserta test =		29	Jumlah Nilai =	1550	2452	2001			
- Jumlah yang tuntas =		8	Nilai Terendah =	30,00	65,38	47,69			
- Jumlah yang belum tuntas =		21	Nilai Tertinggi =	80,00	100,00	90,00			
- Persentase peserta tuntas =		27,6	Rata-rata =	53,45	84,55	69,00			
- Persentase peserta belum tuntas =		72,4	Standar Deviasi =	13,83	9,16	9,26			

Wates, November 2017

Mengetahui,
Guru Pembimbing


Asyirudin Achmad, S.Kom.
NIP.-

Mahasiswa PLT

Rizki Safitri
NIM. 14520241018

HASIL ANALISIS SOAL PILIHAN GANDA

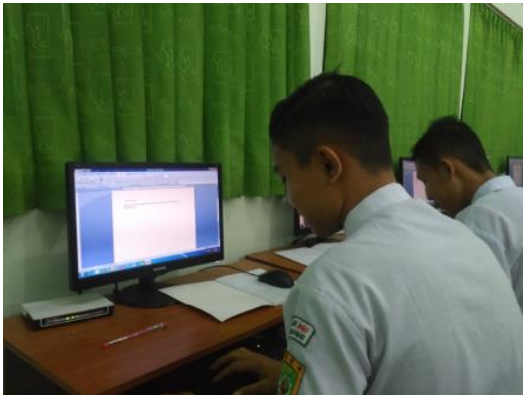
Satuan Pendidikan : SMK Ma'arif 1 Wates
Nama Tes : Ulangan Harian
Mata Pelajaran : Desain Grafis
Kelas/Program : X TKJ 2
Tanggal Tes : 7 November 2017
Pokok Bahasan/Sub : Vektor dan Bitmaps

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
1	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ACDE	Tidak Baik
2	0,017	Tidak Baik	0,517	Sedang	-	Tidak Baik
3	0,445	Baik	0,586	Sedang	-	Baik
4	0,558	Baik	0,759	Mudah	DE	Revisi Pengecoh
5	0,506	Baik	0,862	Mudah	CDE	Revisi Pengecoh
6	0,253	Cukup Baik	0,897	Mudah	C	Revisi Pengecoh
7	0,256	Cukup Baik	0,448	Sedang	A	Revisi Pengecoh
8	0,725	Baik	0,793	Mudah	BD	Revisi Pengecoh
9	0,287	Cukup Baik	0,172	Sulit	E	Revisi Pengecoh
10	0,090	Tidak Baik	0,207	Sulit	-	Tidak Baik
11	-0,001	Tidak Baik	0,552	Sedang	-	Tidak Baik
12	0,383	Baik	0,276	Sulit	-	Cukup Baik
13	0,086	Tidak Baik	0,172	Sulit	E	Tidak Baik
14	0,364	Baik	0,483	Sedang	-	Baik
15	-0,015	Tidak Baik	0,276	Sulit	-	Tidak Baik
16	0,368	Baik	0,586	Sedang	E	Revisi Pengecoh
17	0,431	Baik	0,414	Sedang	-	Baik
18	0,190	Tidak Baik	0,345	Sedang	-	Tidak Baik
19	0,691	Baik	0,690	Sedang	-	Baik
20	0,531	Baik	0,655	Sedang	D	Revisi Pengecoh

DOKUMENTASI KEGIATAN



Observasi Kelas



Pelatihan SKD di Kelas X TKR 4



Praktik Mengajar di Kelas X TKJ 1



Praktik Mengajar di Kelas X TKJ 2



Upacara Bendera



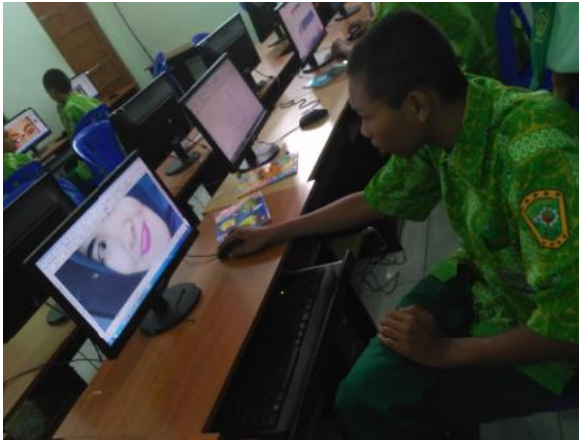
Persiapan MID Semester



Pemilihan Ketua OSIS



Pemilihan Ketua OSIS



Praktik Mengajar Desain Grafis



Praktik Mengajar Sistem Komputer



Persiapan Lomba LKS



Ulangan Harian



Pendampingan Latihan Tontori



Piket Guru



Foto Bersama Guru TKJ



Foto Bersama Kelas X TKJ 2



Foto Bersama Kelas XII TKJ 1



Foto Besama Kelas XII TKJ 1



Foto Bersama Kelas X TKJ 1



Foto Bersama Kelas X TKJ 1



Peringatan Hari Jadi KulonProgo



Upacara Hari Jadi KulonProgo



Budaya Kamis Pahingan



Penarikan Mahasiswa PLT